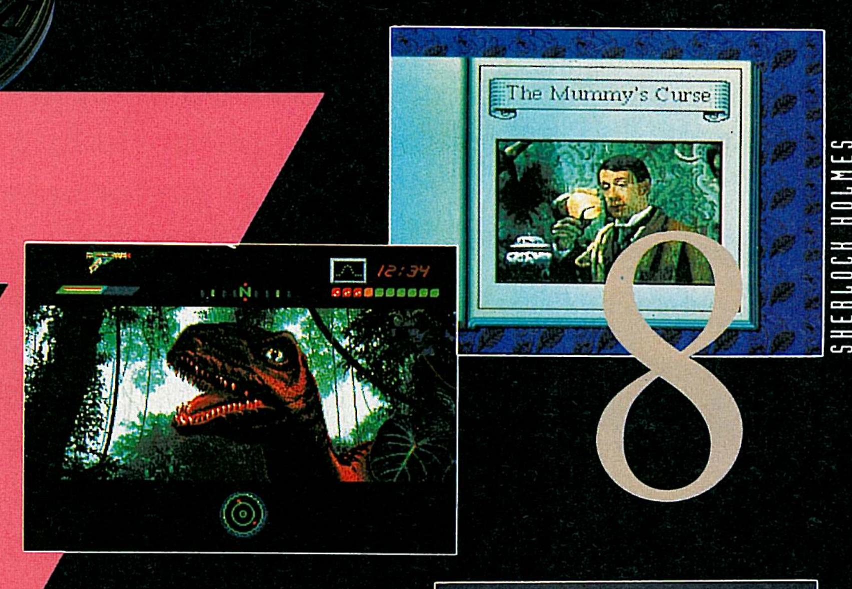

REVISTA MENSUAL PARA TODAS LAS CONSOLAS SEGA
NUMERO 9 • 350 PTA.
Mega SEGA
ToeJam & Earl
Aquí hay movida
ETERNAL CHAMPIONS
Gran informe
FIFA SOCCER
Todo un campeón
¡SuperConcurso!
JAMES POND 3
ROBOCOD
00009
8 420565 051002



MEGA
37 RAZONES MAS
16-BIT
MEGA DRIVE SEGA
SONIC CD
ROAD AVENGER
(SE INCLUYE EN MEGA CD II)
BATMAN RETURNS
TERMINATOR
THUNDERHAWK
FINAL FIGHT
EXCLUSIVO PARA USUARIOS DE:
MEGA

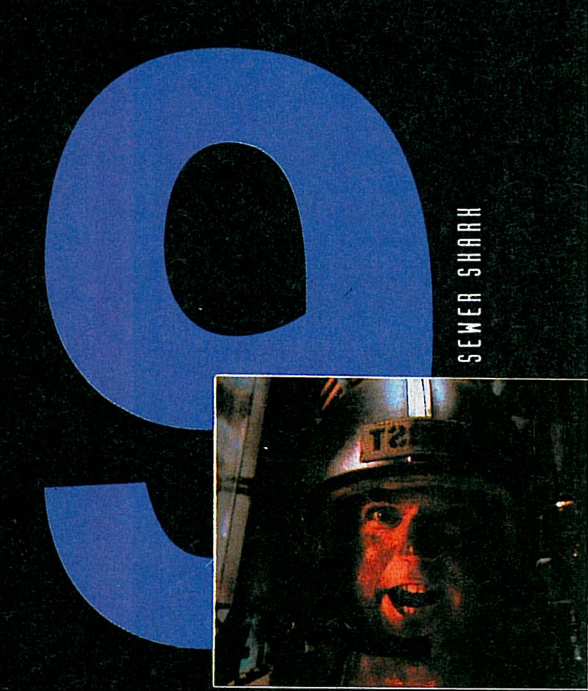


PARA TENER MEGA CD



SHERLOCK HOLMES

JURASSIC PARK



SEWER SHARK



NIGHT TRAP

LAS DEMAS RAZONES
NO NOS CABEN
EN ESTE ANUNCIO
...¡SE SALEN!

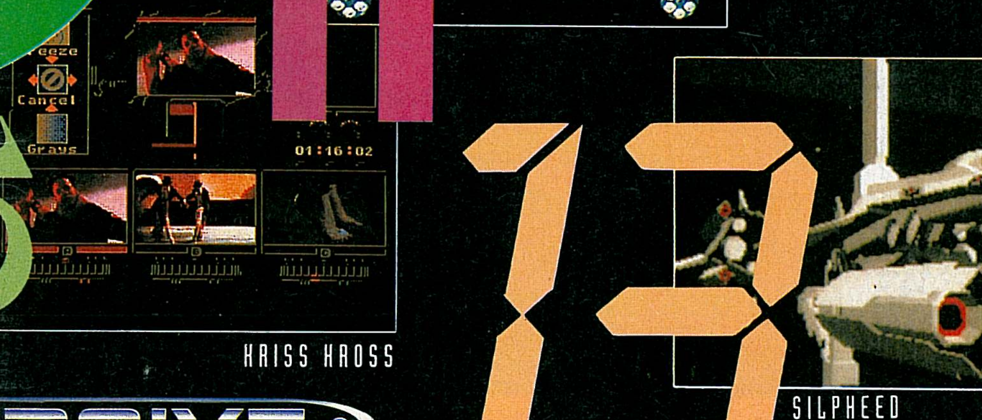
LETHAL ENFORCES



14. WOLF CHILD
15. BLACK HOLE ASSAULT
16. SPIDERMAN VS. KINGPIN
17. ROBO ALESTE
18. TIME GAL
19. JAGUAR XJ 220
20. PRINCE OF PERSIA
21. POWER FACTORY
22. SON OF CHUCK
23. HOOK
24. INXS (MUSIC VIDEO I)
25. COOL SPOT
26. SKULL KEEP
27. INDY
28. MADDEN ,94
29. DUNE
30. DRACULA
31. X - MEN
32. ETERNAL CHAMPIONS
33. ALONE IN THE DARK
34. STAR TREK
35. ANOTHER WORLD II
36. FLASHBACK



37. ECCO THE DOLPHIN



KRISS KROSS

SILPHEED

SEGA

LA LEY DEL MAS FUERTE

REVISTA MENSUAL PARA TODAS LAS CONSOLAS SEGA
Mega SEGA

EDITORIAL

Se nos fue el 93

Tras doce meses de apogeo y llegada a la cumbre, el 93 se ha mostrado como un año estupendo para el sector de los videojuegos. A pesar de la grave crisis que padece nuestro país (el sector videojuegos no se ha visto muy afectado por ella), el mercado de las consolas y los cartuchos no ha parado de crecer, es más, podríamos decir que ha sido tan bueno como el 92, el año del boom. Estos doce meses han servido para probar que Sega es la marca líder en el sector videojuegos y así lo muestran los últimos datos publicados en nuestra revista, viéndose mínimamente afectada por sus competidoras. Así, vistos los datos para este año que tristemente dejamos atrás, encaramos con optimismo el 94 esperando que sea para nosotros y, también para vosotros, el año en el que superamos la crisis y dejamos atrás todos los miedos, para ayudar a que el sector videojuegos sea otra vez lo que fue en el 92, uno de los sectores de mayor crecimiento.

Dejando de lado nuestras esperanzas para este año en el que entramos, en este último número del 93, tenemos algunas cosas que a buen seguro os van a interesar: seguimos con el concurso Robocop vs Terminator y tenemos otro nuevo con James Pond 3: codename Robocod como protagonista. Te ofrecemos un completo análisis de ToeJam & Earl, y pistas para terminar con algunos de los juegos más difíciles y adictivos del mercado, entre ellos, Micro Machines. Venga, ¿a qué esperas?

GRUPO ZETA
Presidente: Antonio Asensio
Vicepresidente: José Luis Erviti
Consejero Delegado: Félix Espelosín
Secretario del Consejo: Francisco Matosas

Director General: Francisco Javier López López
Director General de Publicaciones: Enrique Arias Vega
Director Comercial y de Marketing: Carlos Lapuente
Asesor de la Presidencia: Carlos Luis Alvarez

Director: Oscar del Moral
Secretaria de Redacción: Pilar Manzanera
Redacción: LH Servicios Informáticos, Antonio García Verdugo, Virginia Aranda, Virginia Fernández
Autoedición:
DataPress, Alberto Caffaratto, Luis Marín
Dibujos y Fotografías:
Antonio Perera, Albino López
Diseño de Portada: Carlos González-Amezúa

Dirección Postal: C/O'Donnell 13-1°, 28009 Madrid
Teléfono: (91) 577 80 44. Fax: (91) 577 89 08

Edita *EDICIONES MENSUALES S.A.*
Director-Gerente: Alfredo Valiente

ADMINISTRACION, PUBLICIDAD Y SERVICIOS COMERCIALES:
C/O'Donnell 12, 4°. 28009 Madrid
Teléfono: (91) 578 15 72

Director Administrativo: Josefina Agüero
Director de Publicidad: Benito Mateos
Producción Gráfica: Angel Aranda

SUSCRIPCIONES: Charo Muñoz
Teléfono: (95) 578 15 72
(extensiones 361 y 365)

Filmación: DataPress S.A.
Fotomecánica: Rodacolor, Litoscan
Impresión: Cobrhi, S.A. Industria Gráfica. Ajalvir, Teléfono (91) 884 40 18

Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén, 84. 08009 Barcelona.
Teléfono: (93) 484 66 34

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 350 pesetas (incluido transporte)

D.L.: M. 12823-1993

MegaSega es una licencia de EMAP España Publicaciones S.A.
Director para España: Clive Pembridge

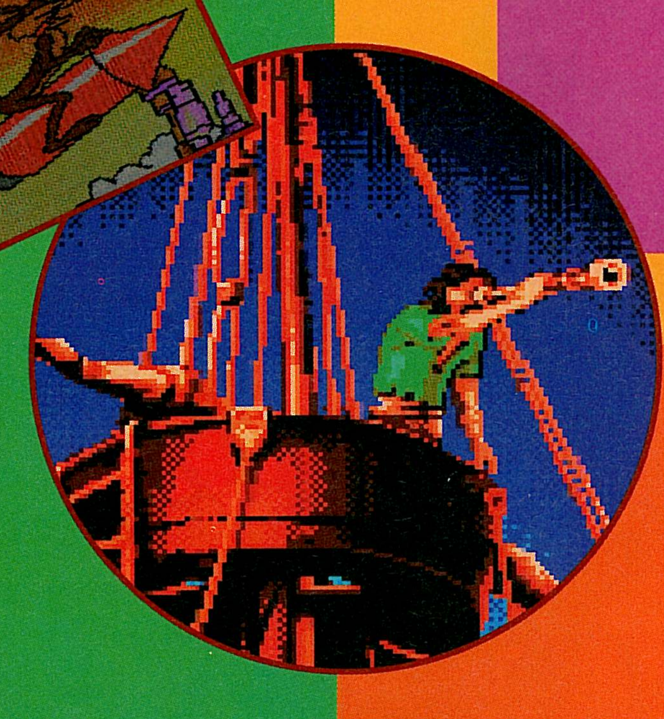
¡A JUGAR! con MEGA DRIVE

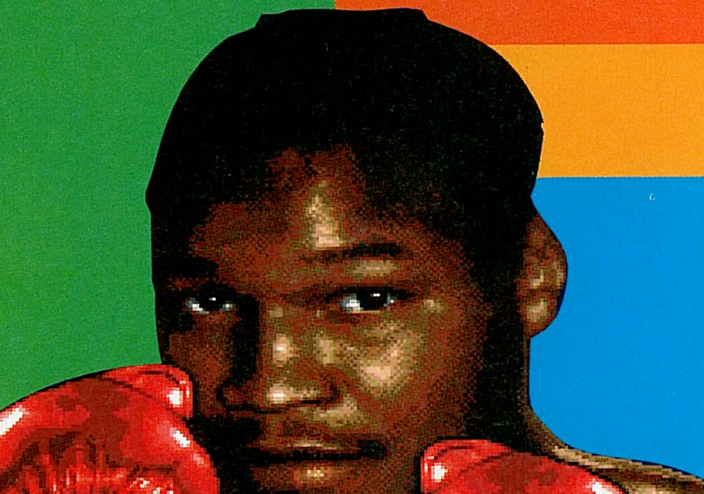
A OJO

LA PORTADA









MARIO

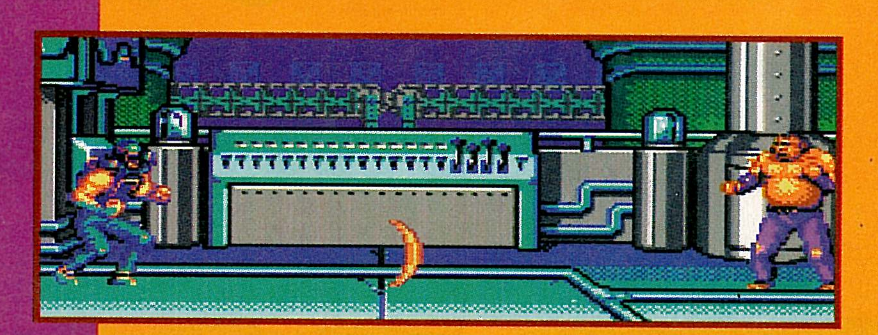


¡A JUGAR! con MASTER SYSTEM

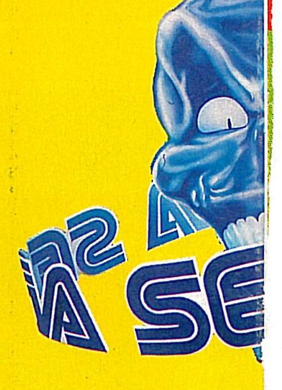


¡A JUGAR! con GAME GEAR

¡COMO! ¿TU OTRA VEZ POR AQUI?



TUS PADRES CREEN QUE AUN ERES UN NIÑO. ¿VAS A DEJARLES ELEGIR TU PORTATIL?



DE JUGUETE.

PORTATILES MONOCOLOR

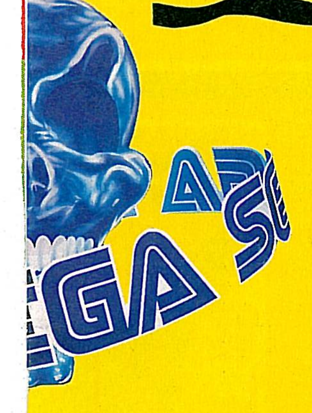
Un solo color.
Pero, ¿en qué año vives?. ¿No ves que tus colegas te pueden sacar los colores?.

Tamaño pantalla:
¿Eres capaz de ver algo?. ¡Enhorabuena!. ¡Eres un águila!. La mayoría necesita una buena lupa. Y eso, si le da bien la luz a la pantalla.

De **sonido** mejor no hablar. Con esa musiquilla, mejor irse a otra parte.

Juegos:
Rescates de princesitas, carreras de minicoches... ¡Pero de qué vas!. ¿Esto es lo que entiendes por aventuras?. ¿Por qué no pruebas el parchis?

LA LEY DEL



DE JUGONES.

GAME GEAR

32 colores en pantalla, de una paleta de 4.096. **GAME GEAR**. ¡La única a todo color!. Y además... **¡convertible en T.V.!.**

Tamaño pantalla: 83 cm. (Diagonal). Retroiluminada para jugar de noche, en clase, en el coche, o encima de un árbol, si quieres. ¡Y sin forzar la vista!.

SONIDO ESTEREO con 4 canales de alta fidelidad. Para no perder el ritmo de la acción.

Jurassic Park, Aladino, Cool Spot, Robocop Vs Terminator, Asterix, Sonic... **¡Más de 150 juegos**,e infinidad de periféricos! Con **GAME GEAR** la aventura sigue tus pasos.

MAS FUERTE



GAME GEAR
POWER
SEGA PORTABLE VIDEO GAME SYSTEM
START
1
2

DESINFLA AL PATO

- JUEGO NUEVO
- POR SEGA
- MASTER SYSTEM/ GAME GEAR

Con una inminente aparición en Master System y Game Gear protagonizando su segunda aventura nos saluda de nuevo el palmípedo más amado del mundo en Deep Duck Trouble: Starring Donald Duck.
El tío Gilito se ha hinchado como una pelota después de robar un medallón de una estatua mientras buscaba el tesoro en una isla desierta. Te ocuparás de dar vida al malhumorado pato durante una misión en la que seguirás las huellas de Gilito a través de selvas, desiertos y volcanes, ¡intentando devolver el medallón a su situación correcta antes de que estalle el tío Gilito! Tiene un aspecto tan bueno como el que desvelan estas imágenes pero no te pierdas un informe completo.





▼ ¿Habéis estado hinchando al tío Gilito con la bomba de la bici otra vez?



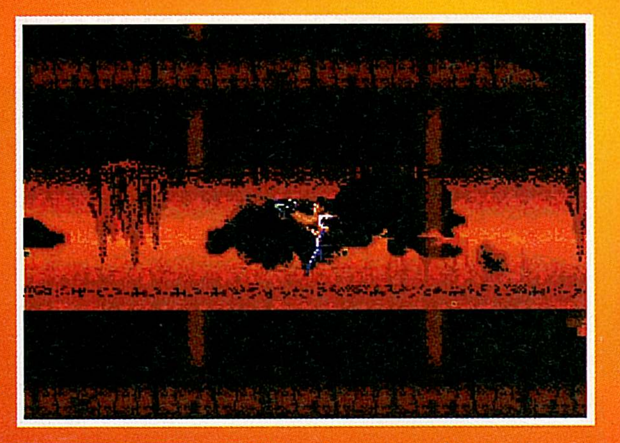
LO NUNCA VISTO DE STALLONE

- JUEGO NUEVO
- POR VIRGIN
- MEGA DRIVE

Me imagino que la mayoría estaréis como locos por ver la fabulosa película "Demolition Man", protagonizada por el supermacho Sly Stallone y el fabuloso y extremadamente perverso Wesley Snipes. No estáis equivocados, os recomendamos que el día del estreno estéis todos presentes, aunque tengáis que dormir toda la noche en la calle para conseguir una entrada o derrochar todos vuestros ahorros en comprarle una a un reventa, porque es una pasada, una de las mejores películas de acción que marcará un hito en la historia del celuloide durante mucho, mucho tiempo. Todos han intentado pegarle un sabroso mordisco a la licencia, Virgin lo ha conseguido y ya está a medio camino de la elaboración del juego epónimo para Mega Drive. Los programadores han intentado seguir en la medida de lo posible el estilo de la película (aunque estoy intrigado en ver cómo se las han ingeniado para capturar el humor que hace que la película sea tan buena) algo que naturalmente significa que la destrucción aparece por doquier.



En el juego te metes en la piel del duro poli que interpreta Sly, John Spartan en la peor época de Los Angeles, el año 1996. Más conocido como Demolition Man (el demoledor) debido a su increíble habilidad para generar la destrucción allá por donde pasa, Spartan atrapa a un archimalvado criminal, Simon Phoenix (Wesley Snipes) al que ha estado persiguiendo durante dos años. Por desgracia, mueren 30 rehenes durante el proceso, le echan la culpa a Spartan y es sentenciado a 70 años por homicidio involuntario sin pre-



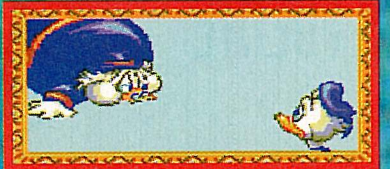
▼ El duro Spartan escala una plataforma manchada de sangre

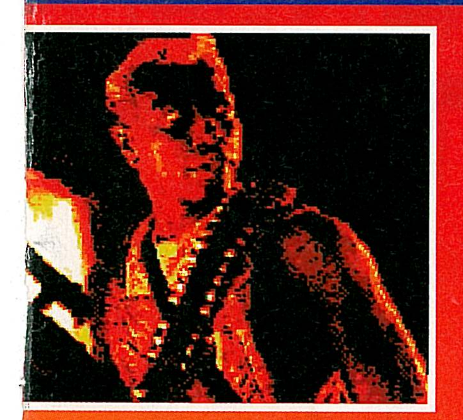




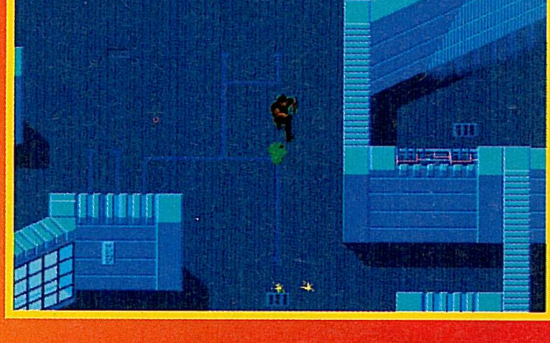


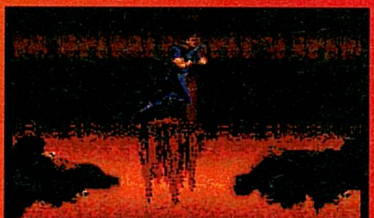


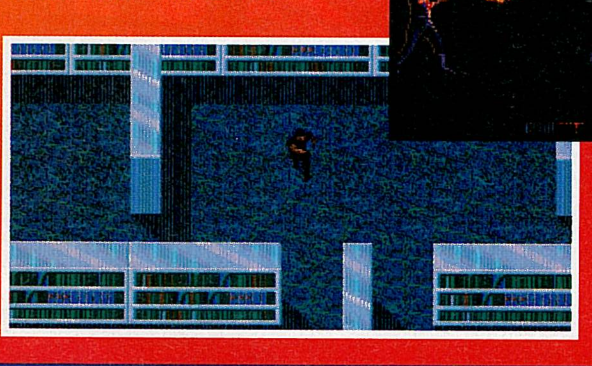




meditación. Pero en el año 2032, cuando Los Angeles se ha convertido en un camino de rosas, sin crimen, peleas ni sexo, Phoenix consigue escapar y, ante la incapacidad de detener a tal tipo de criminal, los blandengues polis del momento liberan a Spartan para que capture de nuevo al susodicho maleante. Siguiendo la probada e intentada (pero afortunadamente no agotada) fórmula de Robocop vs Terminator y Contra, Demolition Man se lanzará en formato de 16 bits y contará con 12 niveles donde el propósito será exterminar a los presos de Cyro y atrapar a Simon Phoenix. La acción te llevará a tejados, a través de un arsenal, al interior de museos, centros comerciales, al metro...y eso es sólo para los principiantes. Las capturas que puedes ver en esta página son una auténtica exclusiva y representan el Artículo, a diferencia de uno de nuestros tristes competidores que intentó colar unas imágenes en 3D como si procedieran de Mega-CD. ¡Lamentable! Más noticias cuando las consigamos.







Como puedes ver en estas capturas la acción abunda en todo el juego.

MONOPATIN A TODA PASTILLA

- JUEGO NUEVO
- POR EA
- MEGA DRIVE

Ponte unos pantalones cortos y una camiseta con capucha y prepárate para sufrir el vértigo que produce subir sobre un monopatín gracias al último lanzamiento de EA, Skitchin para Mega Drive.Este juego es el Temerario de la Carretera para los locos del monopatín y la acción maníaca prevalece mientras recorres las calles de la ciudad, sujetándote a los parachoques de los coches. realizando piruetas sobre las rampas y derrotando a la competencia hasta llegar a rey de tu vecindario. Más noticias dentro de muy poquito.



▲ *¡Agárrate a los parachoques de los coches para ganar velocidad!*



▲ *¡Los saltos en las rampas pueden conseguir puntos adicionales de tres jueces que aparecen de repente!*

¡AYUDA!

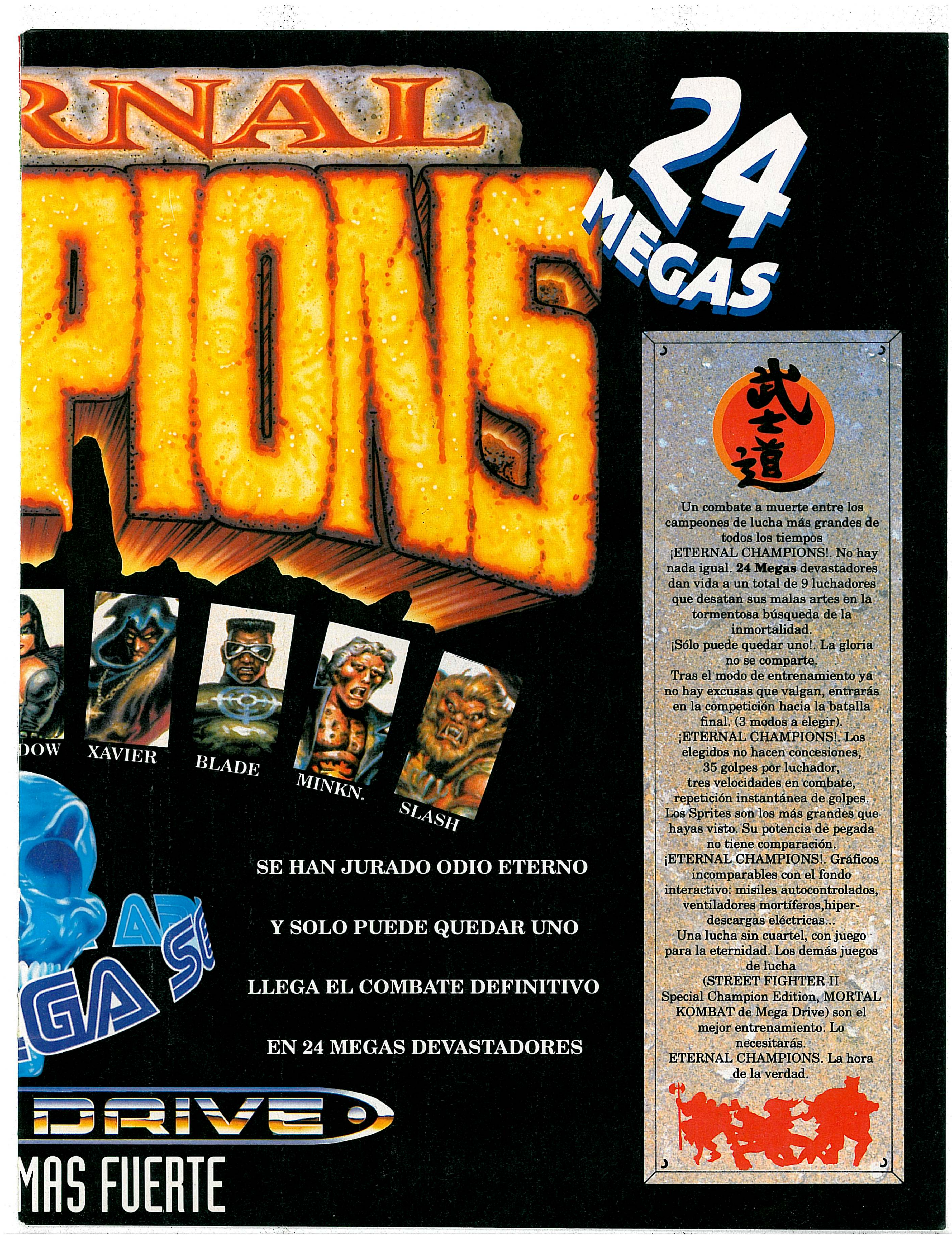
Un nuevo juego que emerge de las profundidades de Psygnosis para Mega Drive ligeramente antes de la fecha prevista con el título de Rescue. Se supone que la razón de esta denominación está en que tú, en tu preciosa navecilla espacial, debes viajar a lugares remotos y extensos en rescate de criaturas extremadamente fabulosas. Cuál es el motivo que debería impulsarte a rescatar a estos pedazos de plastilina, está más allá de nuestros conocimientos, pero ése es el nombre del juego, además, se sentirán muy agradecidos cuando lo hagas. Tu nave está equipada con las últimas novedades en cuestión de disparadores para aumentar los daños de los canallas que intentan arruinar con todas sus fuerzas tus buenas intenciones a la mínima oportunidad. Así mismo si los escondrijos y cuevas en las que los Morph se ocultan se hacen demasiado estrechos para tu nave, no temas, puedes saltar al exterior armado con tu leal Uzi (o algo parecido) y continuar a pie (tipo Blaster Master). Sigue atento a la mejor publicación del mercado porque tan pronto como podamos te traeremos más noticias.



- JUEGO NUEVO
- POR PSYGNOSIS
- MEGA DRIVE



99
99
78
99
ETER
CHAM
LARCEN
TRIDENT
RAX
JETTA
SHA
A SE
MEGA
LA LEY DEL


RNAL
PIONS
24 MEGAS
DOW
XAVIER
BLADE
MINKN.
SLASH
SE HAN JURADO ODIO ETERNO
Y SOLO PUEDE QUEDAR UNO
LLEGA EL COMBATE DEFINITIVO
EN 24 MEGAS DEVASTADORES
Un combate a muerte entre los campeones de lucha más grandes de todos los tiempos ¡ETERNAL CHAMPIONS!. No hay nada igual. 24 Megas devastadores dan vida a un total de 9 luchadores que desatan sus malas artes en la tormentosa búsqueda de la inmortalidad.
¡Sólo puede quedar uno!. La gloria no se comparte.
Tras el modo de entrenamiento ya no hay excusas que valgan, entrarás en la competición hacia la batalla final. (3 modos a elegir).
¡ETERNAL CHAMPIONS!. Los elegidos no hacen concesiones, 35 golpes por luchador, tres velocidades en combate, repetición instantánea de golpes.
Los Sprites son los más grandes que hayas visto. Su potencia de pegada no tiene comparación.
¡ETERNAL CHAMPIONS!. Gráficos incomparables con el fondo interactivo: misiles autocontrolados, ventiladores mortíferos,hiper-descargas eléctricas...
Una lucha sin cuartel, con juego para la eternidad. Los demás juegos de lucha (STREET FIGHTER II Special Champion Edition, MORTAL KOMBAT de Mega Drive) son el mejor entrenamiento. Lo necesitarás.
ETERNAL CHAMPIONS. La hora de la verdad.
DRIVE
MAS FUERTE

MAGIA POTAGIA

- JUEGO NUEVO
- POR PSYGNOSIS
- MEGA DRIVE

Otro programa interesante procedente de Psygnosis es un juego elaborado por Thallion, los creadores del supremo Lionheart para Amiga, que se está desarrollando con el nombre de "Troll". Representas el papel de un ayudante de brujo; el juego



tiene lugar en varios niveles de plataformas de gran riqueza decorativa y bien dibujados en los que debes recoger pociones que utilizarás en los momentos apropiados, enfrentarte o evitar a los malos e intentar



▲ ¿Quién es este rubito cabezón que salta por encima de mi puente?

salvaguardar tu vida a toda costa. Tiene buen aspecto no obstante tendrás más detalles en próximos números.





LOS CONEJOS DE LA SUERTE



A causa de los problemas que están sufriendo con su otro juego relacionado con conejos, Wiz'N'Liz que está en peligro de ser prohibido debido a su contenido extremadamente flatulento, Psygnosis está probando con otro personaje bajo la apariencia de un sombrero de copa (Top Hat es sólo el título de trabajo). En éste encarnas el papel de un conejo que es tan escandaloso como la liebre medio loca March, que se pasea por todos los sitios con un sombrero de copa haciendo todas las cosas que hacen los conejos (aparte de lo evidente, Psygnosis no podría afrontar más censura). No para de saltar, tiene un rabito lanudo, come siempre que se presenta la oportunidad e intenta evitar desesperadamente ser transformado en conejo al ajillo. Dotado de un punto de vista isométrico, el juego está dando aún sus primeros pasos pero como puedes apreciar en estas capturas, tiene un aspecto realmente bueno. Todo un informe en un próximo número.





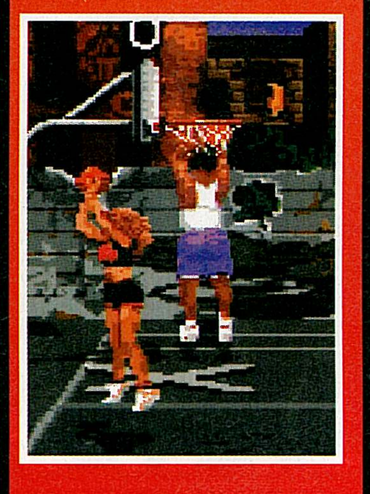


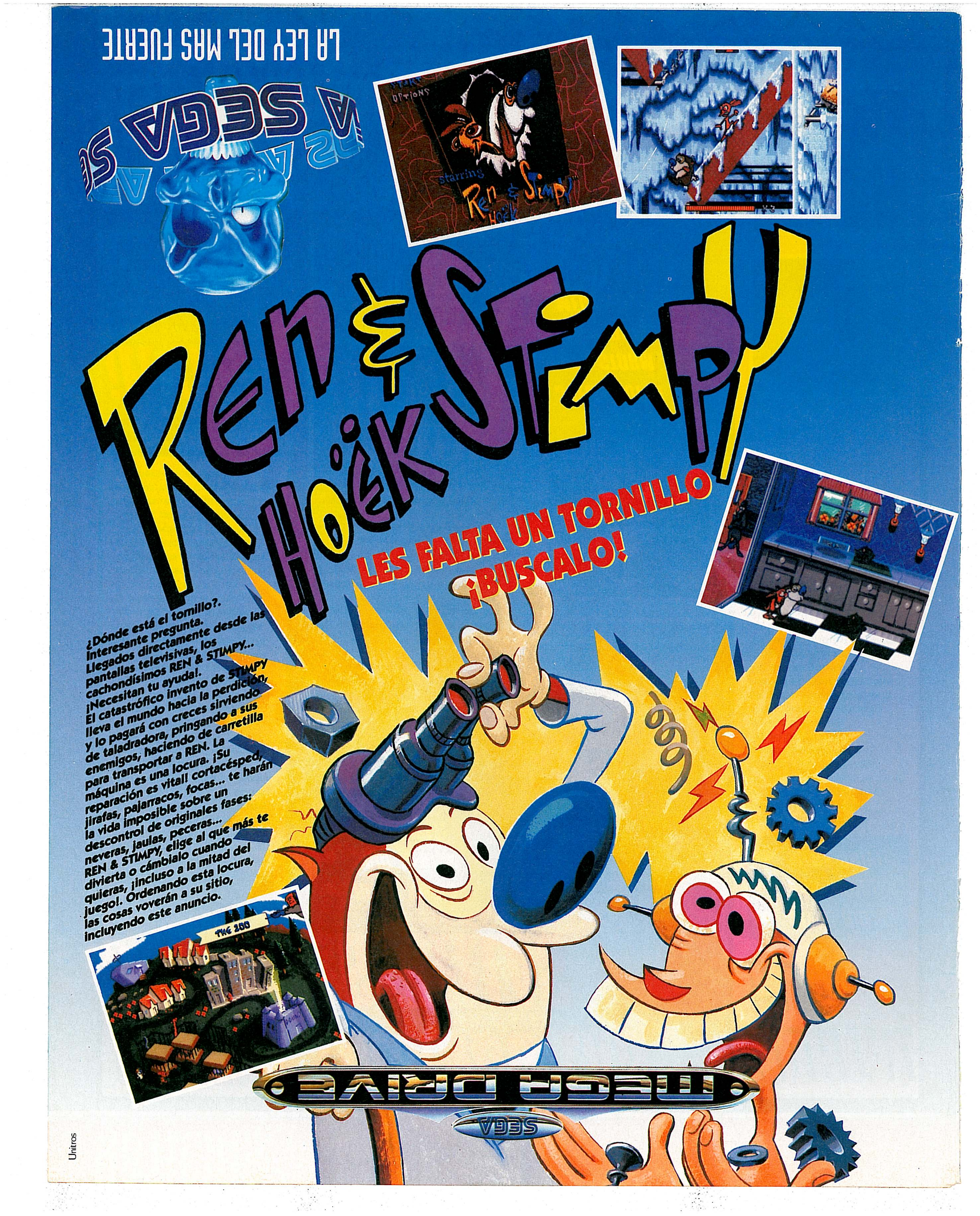
- JUEGO NUEVO
- POR PSYGNOSIS
- MEGA DRIVE

CANASTAS CALLEJERAS

- JUEGO NUEVO
- POR VIRGIN
- MEGA DRIVE

Después de la simplona idea que parecen tener las compañías de software sobre los juegos de balonpié para Mega Drive y que han reflejado como una dosis de saltos, la mayoría de las grandes están cambiando los tacos por la canasta de baloncesto. Virgin no es una excepción aunque están tomando una dirección ligeramente distinta con su inminente Jammit.
El juego sólo permite cuatro jugadores, Slade, Roxy y Chill que se enfrentan en modos de uno a uno en una de tres canchas callejeras. Después de derrotar a los otros dos, el ganador debe enfrentarse contra el maestro local de baloncesto, Judge. La captura que puedes observar sólo se encuentra terminada a un 50 por ciento y aunque parece un poco limitado teniendo sólo un modo uno a uno, no temas porque existen toneladas de opciones y diferentes formas de juego. Sigue a la escucha de éste tu canal de información favorito.




SEGA
MEGA DRIVE
Ren & Stimpy
Höek
LES FALTA UN TORNILLO
¡BUSCALO!
¿Dónde está el tornillo?. Interesante pregunta. Llegados directamente desde las pantallas televisivas, los cachondísimos REN & STIMPY... ¡Necesitan tu ayuda!. El catastrófico invento de STIMPY lleva el mundo hacia la perdición, y lo pagará con creces sirviendo de taladradora, pringando a sus enemigos, haciendo de carretilla para transportar a REN. La máquina es una locura. ¡Su reparación es vital! cortacésped, jirafas, pajarracos, focas... te harán la vida imposible sobre un descontrol de originales fases: neveras, jaulas, peceras... REN & STIMPY, elige al que más te divierta o cámbialo cuando quieras, ¡incluso a la mitad del juego!. Ordenando esta locura, las cosas voverán a su sitio, incluyendo este anuncio.
SEGA
LA LEY DEL MAS FUERTE
Unitros

CANAL PIRATA SEGA

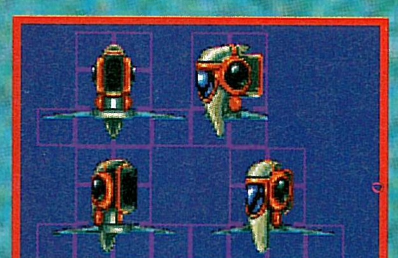
- ACCESORIO
- POR SEGA
- MEGA DRIVE

El largamente esperado y promocionado hasta la saciedad Canal Pirata Sega parece que está listo para aparecer en antena en la tierra de las barras y estrellas en enero. El servicio de 24 horas pondrá en manos de los usuarios los juegos predilectos de la afición, como Sonic y Ecco, además de trucos y prestrenos de nuevos lanzamientos. Aquéllos que deseen engancharse necesitarán un cartucho especial de un tamaño aproximado al de una cinta de vídeo que deberán conectar en sus Mega Drives, con tasas no demasiado elevadas para los usuarios de prueba. Así que ¿cuándo vamos a poder echarle un vistazo en España? Pues bien, los primeros meses se pondrá en circulación únicamente como medio de probar el sistema, por tanto refrenar vuestras ansias y preparaos a esperar, por lo menos, hasta el invierno que viene.

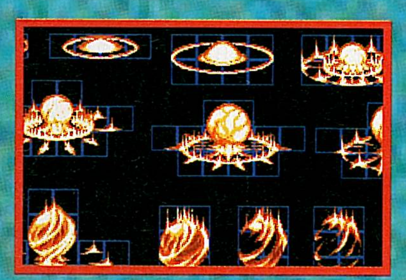
TOCANDO LAS ESTRELLAS

- JUEGO NUEVO
- CORE DESIGN
- MEGA DRIVE

Después de obtener el oro con Thunderhawk, Core Design está llevando sus diseños hasta los cielos con un nuevo matamarcianos basado en naves espaciales llamado Soulstar: Malice of The Myrkoids. Representando el papel de uno de los tres Cyro-Commandos, dirige una de las tres naves hacia el sistema estrella, Soulstar, que los habitantes de Myrkoid están intentando borrar del mapa. Con intenciones de utilizar un interface 3D, el juego se encuentra todavía en sus primeros niveles pero nos han prometido que todas las naves dispondrán de distintas habilidades que jugarán un papel importante en derrotar a las fuerzas de Myrkoid. El punto de vista de la mayor parte del juego se situará encima y debajo de tu caza y ise rumorea que contará con velocidades que sobrepasarán incluso a Thunderhawk!



Cada nave está armada con un rayo láser y se puede obtener armamento adicional al final de cada misión. Los programadores también planean un sistema de defensa más avanzado, incluyendo armas y misiles dirigidos por androides y secuencias de vídeo de movimiento completo. Deducimos por lo que hemos podido ver hasta ahora que será uno de los mejores. No despegues tus ojos de Mega Sega si deseas obtener más datos.

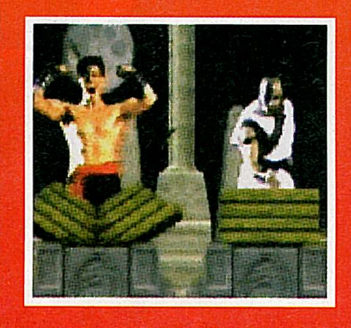


MORTAL CD

- JUEGO NUEVO
- POR PROBE
- MEGA DRIVE

Tras invadir todos los sistemas de consolas, incluyendo Mega Drive, ahora le ha tocado el turno a Mega CD. Por lo que hemos podido ver del juego básico, los personajes y los movimientos especiales seguirán teniendo más o menos el mismo aspecto. Sin embargo, los programadores de Probe están haciendo maravillas en la presentación con algunas secuencias de introducción y se han propuesto actualizar el conjunto tanto como sea posible, refinando los gráficos y, si lo consiguen, aumentando la velocidad. Tendrás un informe tan pronto como esté en nuestras manos.





¡EL TIPEJO BASURA!

- JUEGO NUEVO
- POR STORM
- MEGA DRIVE/ MEGA CD

Una historia de miedo de un mundo infernal debutará en Mega Drive y en Mega CD dentro de muy poquito tiempo, por cortesía de Storm. Peaky Blinder es, en apariencia, un héroe de culto en el mundillo más moderno y da el tipo en multitud de camisetas. Tal es su popularidad (aunque no hayamos oído hablar nunca de él) que Storm le ha dotado de toda una personalidad y de un complejo pasado.
Peaky es producto de combinar lo más basura con los medios de comunicación, desechos tóxicos y con tarjetas de vídeo anticuadas, suena bastante repugnante, pero eso es exactamente lo que es él.

Sin embargo, Peaky suspira por escapar de su asqueroso entorno y vivir en una casa de los suburbios con horteras cortinas rosas y rodeado de animales. Con esta miscelánea mental, nuestro peculiar héroe abandona los sistemas infernales de su horrible mundo y se pasea por las casuchas de la ciudad donde todo puede suceder, y normalmente sucede. Peaky se diferencia de los demás en que puede cambiar su apariencia física para adaptarse y combatir los peligros externos (creemos que debe existir alguna compensación por ser un mutante nacido en el infierno). No lo hemos podido examinar demasiado pero ofreceremos información completa en otro número.



ZOMBIES

KONAMI
ZOMBIES
SUPER NINTENDO
PAL VERSION
NUEVO
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

KONAMI
ZOMBIES
MEGA DRIVE
16-BIT CARTRIDGE
NUEVO
SEGA
MEGA DRIVE



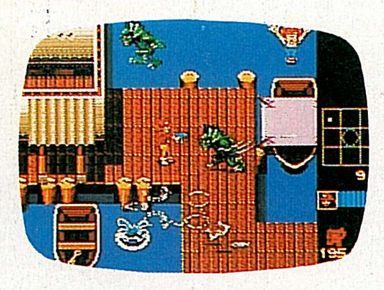
¡Nuevo! Zombies – el juego de horror más ingenioso y divertido.

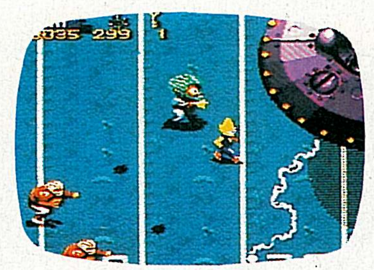
Con 55 fases difíciles no te sentirás aburrido en ningún momento. Te toca a ti salvar a tus vecinos de las garras de los Zombies utilizando toda tu inteligencia e ingenio para engañarles. Programación excelente. Animaciones horripilantes que te darán escalofríos. ¡Un sonido terrorífico magnífico! ¡Si lo puedes evitar, no juegues solo, búscate pareja! ¡Vaya, puf! Es el doble de divertido jugar este juego de aventuras junto con un amigo. Anda, ve a tu tienda y compra ZOMBIES – el videojuego divertido y escalofriante disponible en Mega Drive y en Super Nintendo. ¡El último juego para la consola de 16 bits!











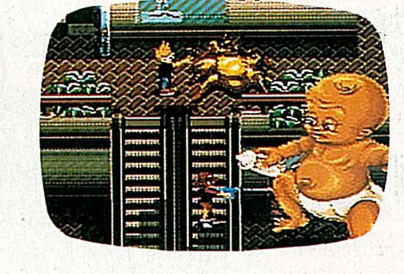


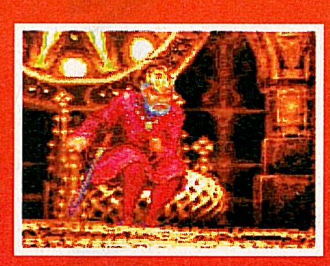
Imagen de pantalla: Sega Mega Drive



EA CD

- JUEGO NUEVO
- POR PROBE
- MEGA CD

Nos están llegando rumores de que EA está impulsando la presentación de juegos para Sega iniciando la producción de juegos para Mega CD. Los primeros en ver la luz serán versiones CD de Powermonger y Bill Walsh College Football. Ambos fueron juegos decentes en sus formatos de cartucho, pero EA promete que Bill Walsh incluirá una banda sonora super marchosa y un genuino vídeo de Walsh que generará pisadas digitalizadas de Bill Walsh mientras éste ofrece consejos y trucos sobre su deporte. El juego Powermonger también contiene un número de funciones únicas que incluyen una zona de juego un 30 por ciento más grande, vuelo en 3D al comienzo de cada mundo, nuevas secuencias animadas y la obligada banda sonora estéreo digital. El precio también te va a sorprender ya que saldrá casi más barato que los juegos en cartucho. ¡Viva!





▲ Bill Walsh College Football, el primer lanzamiento en CD de EA.

WIZ 'N' LIZ ACUSADO DE CONTRIBUIR A LA DESTRUCCION DE LA CAPA DE OZONO

- JUEGO NUEVO
- POR PSYGNOSIS
- MEGA DRIVE

¡La Asociación Nacional de Oyentes y Espectadores ha dado en Gran Bretaña con la puerta en las narices a la inminente aparición de Wiz'n'Liz de Psygnosis que calificaron de LAMENTABLE en el momento en el que descubrieron que en el juego aparecían personajes que podían tirarse PEDOS! ¡SI! ¡PEDOS! John Beyer, miembro de la organización fundada por Mary Whitehouse, declaró que "existen demasiados juegos de ordenador que ensalzan la grosería y las malas maneras. Estos juegos han de ser rechazados porque los niños los toman como modelos y piensan que ése es el modo en que deben comportarse". Así que, recordad nenes, la próxima vez que después de devorar un plato lleno de potaje necesitéis expulsar un poco de metano, mantened los carrillos bien apretados y quizá algún día puedas presumir de ser como el Sr. Beyer.



MAS DISFRUTE, ESTA VEZ PARA CUATRO JUGADORES

A principios de este mes de Diciembre, Sega ha puesto a la venta el nuevo adaptador de Mega Drive para 4 jugadores. Cada adaptador se conecta a una entrada del control pad, de forma que pueden jugar hasta 8 jugadores simultáneos. Con este adaptador, podréis disfrutar de los juegos como en las salas de máquinas, caso del Gauntlet 4 (tiene prevista su comercialización para este mes y podrán conectarse hasta cuatro jugadores) o Columns (disponible próximamente hasta para cinco jugadores). Así mismo, el adaptador es compatible con algunos juegos que ya están en el mercado como por ejemplo Wimbledon Tennis (cuatro jugadores) y Ultimate Soccer (ocho jugadores). El precio del adaptador es 4.990 Pta, IVA incluido.



MEGA MINDSCAPE

- JUEGO NUEVO
- POR MINSCAPE
- MEGA CD

Después de esperar durante años a que Sega les ofreciera apoyo para convertirse en un productor de Sega para Europa, Mindscape ha anunciado finalmente que su primer juego de Mega CD, astutamente titulado Mega Race. Un título como éste te hará pensar en un juego de carreras desarrollado en el futuro... ¡así es!

Emociones de alta velocidad junto a gráficos alucinantes (échale un vistazo a la captura, tomada de las secuencias de introducción) representarán sus principales atractivos cuando el juego aparezca a comienzos de 1994. Además, Mindscape promete mucho más material para Mega CD para el próximo año, ¡así que no apartes tus ojos de esta sección para recibir información sobre títulos más sabrosos de esta inimitable asociación!

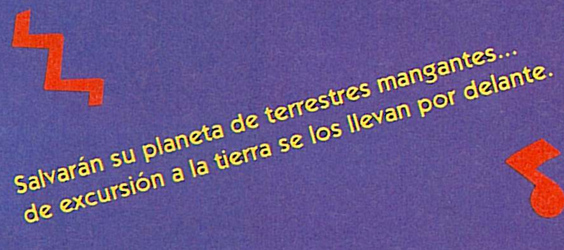


¡DOS RAPEROS DE LUJO!.



TOE JAM & EARL... ¡Que baile todo el mundo!.
TOE JAM & EARL... ¡Dos raperos de lujo!.

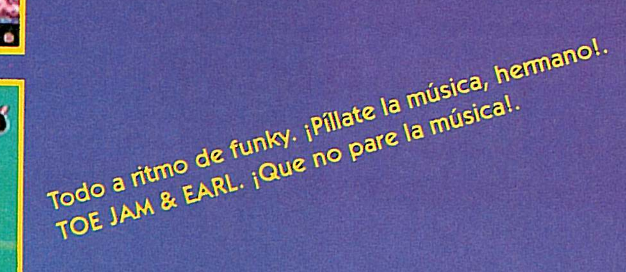






Con el ritmo del RAP nunca pares de bailar...
¡A enchufar tu MEGA DRIVE!.¡Píllate tu Control Pad!.











ToeJam & Earl in Panic on Funkotron



1-2 JUGADORES

PRECIO

POR SEGA

DESDE YA

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: 3
NIVELES: 2
RESPUESTA: EXCELENTE
DIFICULTAD: MEDIA

1ª PUNTUACION

45,000

ORIGEN

ToeJam y Earl aparecieron por primera vez en un juego de Mega Drive en 1991. TJ & E 2 enfocan el juego de otra forma.

CONTROLES

El D-Pad controla gran cantidad de funciones además de los movimientos hacia derecha e izquierda, incluyendo los que te hacen agacharte, apuntar los tarros y buscar en el entorno.

- **A** Movimiento Travolta/Examen del terreno.
- **B** Arrojar tarro/Pánico.
- **C** Saltar/Vacuna de miedo.
- **S** Pausa/Funciones.

COMO JUGAR

Busca en cada nivel a todos los terrícolas ocultos. Embotéllalos y envíalos de vuelta a la Tierra como cohetes. Sigue la pista de los secretos.

La Tierra. Cuando ToeJam y su seboso compañero Earl chocaron allí en 1991, lo único que podían hacer era salir a toda leche. Lo malo es que no se percataron durante su huida de que algunos habitantes del pueblo en que se produjo el aterrizaje, hartos de la aburrida vida de la Tierra, habían decidido viajar como polizones.

Así pues, la cafetera espacial se convirtió en algo parecido al camerino de los hermanos Marx, lleno de doctores chiflados, cantantes de ópera, niñas traviesas, algunas groupies y el equipo de Más allá, que no podía perderse tal acontecimiento.Sólo se dieron cuenta de lo que había sucedido después de regresar a Funkotron, y encontrarse con unas mujeres de mediana edad con caniches aterrorizando a los tres habitantes del planeta más marchoso de la galaxia. El influjo turístico amenazaba con alterar el equilibrio del planeta, un hecho que todos los científicos conocían como un fenómeno extremadamente peligroso. ¡Por tanto, encárgate de conducir a estas personas en el primer vuelo a casa!



▲ *Cariño, ¡estoy en casa!*



▲ *¡Si no fuese por esa "tripa coco" quizá consiguirías guardar el equilibrio!*



▲ *Me ha costado mucha pasta (litros de cerveza) conseguir esta hermosa barriga.*







LA DIVERSION ESTA CONTIGO

Eres mi mejor colega, ¿verdad? TJ y E 2 es algo parecido a una experiencia social, debido a que resulta mucho más divertido si se juega en compañía. La acción se mantiene en una única pantalla, por lo que uno de los personajes desaparece en algunas ocasiones. Los dos tienen marcadores separados, pero el trabajo en equipo es necesario.

MOVIMIENTO TRAVOLTA



Este movimiento permite a cualquier personaje convertirse en poco más que una sombra de lo que era y moverse a través de objetos sólidos, permitiéndole escapar de situaciones embarazosas y obtener bonificaciones fuera de su alcance.

EXAMEN DEL TERRENO



El examen del terreno permite a la pareja observar la otra cara de la realidad de Funkotron. Utilízalo en cualquier punto para observar qué bonificaciones ocultas puedes encontrar a tu alrededor o incluso las rutas secretas.



EL COLEGUI



Estos dos chicos son inseparables, aunque quizá preferirias cambiarles el nombre. Ahí van unos cuantos, el Gordo y el Flaco, Jake y el Gordo, Will Smith y su tio, Abott y Costello, las hermanas Gilda, Snow y el cantante de los Fat Boys, Montserrat Caballet y Freddy Mercury, y para terminar, (quizá los conozcas, si no pertenecen a tu familia) Kike Turmix y Miguel Pardo. ¿Te parece suficiente?



Earl KOTRON







HYPERFUNK

No, no es el titulo de lo último de 2 Unlimited. A veces, la fábrica de Funk se colapsa y aparece una puerta a la zona Hyperfunk. Atravesarla ofrece al personaje la oportunidad de amasar gran cantidad de bonificaciones, pero se enfrenta a un reloj, y debe utilizar el movimiento Travolta para evitar los senderos que le devuelven a la realidad.



COMENTARIO



GUS

Los videojuegos son divertidos en muy pocas ocasiones, y eso es precisamente lo que hace que TJ y E destaque. Por suerte, esta secuela es aún más descuajuaringante, con chistes más ocurrentes, algunos conceptos muy elaborados y efectos que dejan boquiabierto a cualquiera. Es más, es un juego más que flipante. Vale, parece otro juego de plataformas del montón, pero he perdido la cuenta de la cantidad de funciones originales que tiene. Capturar a seres humanos es complicado porque es complicado arrojar los botes, así que no terminarás el juego en un pispás. Hay hasta técnicas especiales que funcionan con algunos seres humanos, como los fotógrafos. También esta lleno de secretos, pasadizos, regalos, personajes y la zona Hyper-funk. La presentación es excelente, con unos fondos de pantalla y animación geniales, y el sonido es la repera. La música es toda estereofónica y las digitalizaciones son alucinantes, ¡sólo tienes que escuchar la vaca fantasma! Es sin duda un auténtico megajuego, y no sólo para seguidores de las plataformas.



▲ ¡Siempre he soñado con volar sobre una alfombra mágica!



▲ Sí chavalín, muy rapero, ¡pero ahora mismo te voy a empaquetar!

¡QUE NO CUNDA EL PANICO!

Hay otras dos posibilidades en manos de ToeJam y Earl de las que no hemos hablado aún. La primera es el botón de terror. Cada uno de estos genera un corto periodo de locura total, en el que los personajes corren de un lado a otro arrojando objetos en todas las direcciones. En el modo de terror son inmunes a todo daño (útil si estás rodeado). La Vacuna de miedo es una forma de evitar cualquier miedo adicional que puedas encontrar en tu recorrido.



▲ *Sólo hay una cosa que hacer: ¡PANICO!*

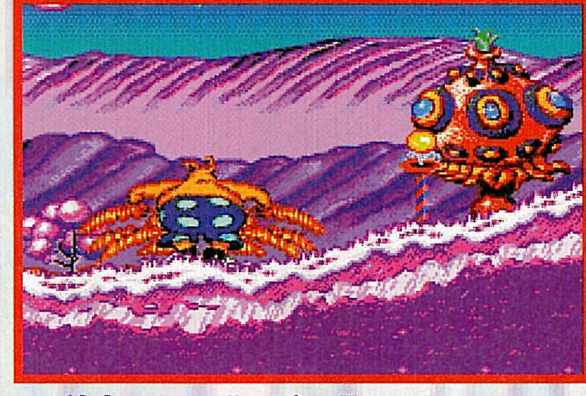


▲ *¡La vacuna de miedo cumple con su horrible trabajo!*

ToeJam & Earl in Panic on Funkotron



▲ *Oh, decisiones,. ¿Tendré tiempo de oír el último disco de Asuquita que me pillé en la Tierra?*



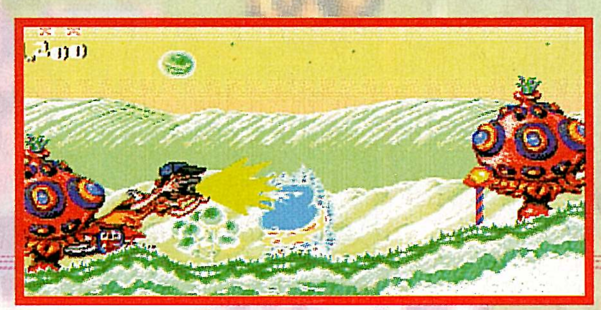
▲ *Cuidado que voy... ¡¡Jerónimo..!!*

CONSIGUE UNOS TARRITOS

Los seres humanos corren como condenados por todo Funkotron, y son muy peligrosos para viajar solitos. Deben introducirse en botes protectores. Golpear a los humanos con unos cuantos tarros basta para introducirlos en su interior. Sin embargo, hay que recoger a los humanoides atrapados antes de que consigan escapar. Los dos personajes son hábiles arrojadores de tarros de mermelada. El D-Pad ofrece posibilidades de ajustar el tiro. Los tarros deben lanzarse verticalmente, arrojarse a poca altura, dejarse caer desde el aire o incluso colocarse como trampas. Puedes hacer uso de mega tarros especiales, que consiguen atrapar a un humano con un único impacto.







LAS PUERTAS DE

Funkotron es un lugar muy poblado. Busca bajo la maleza y encontrarás toda clase de riquezas. Los árboles y matorrales pueden contener















LA PERFECCION

regalos de bonificación (puntos y dinero entre otras cosas), y las rocas pueden ocultar arbustos. Existen algunas otras funciones en el paisaje:

BOTONES

Es difícil de precisar aquí, ya que presionar un botón puede ocasionar diversos resultados, normalmente agradables. Algunas veces todo lo que ocurre es que aparece otro botón.

POSTES DE APARCAMIENTOS

Muy parecidos a los botones, pero estos cuestan dinero. (Examina la seta para obtener una función contadora adicional).

CASAS

Los habitantes de Funkotron están un poco molestos porque hayas traído contigo a los humanos, pero llámales y te ofrecerán su ayuda.

SETAS

Las setas tienen premio, permiten a los héroes llegar a alturas inalcanzables, siempre que no sueltes el botón de disparo. Si hay un contador cerca de la seta, debes pagar para acceder a una petición de salto. ¡Estas peticiones se adjudican por medio de un panel de jueces!

AGUAS TERMALES

Los recorridos subacuáticos ocupan un lugar importante en el juego. Los dos personajes tienen una limitación de aire, que puedes aumentar si le haces el boca a boca a un pez.

LAS FUENTES

Son auténticas fuentes de sabiduría. Si te acercas a ellas obtienes un consejo interesante.









¡LOS ESTUPIDOS TERRICOLAS!

ToeJam y Earl son extraños habitantes, pero los visitantes de Funkotron son incluso peores. A continuación te ofrecemos una selección de sus rasgos característicos.

MI COLITA DE PONY

A esta nena no le gusta hacer otra cosa más que molestar, pisar y dar patadas. También le encanta jugar al escondite inglés.

LA BRUJA MALVADA

Ella, la abuelita de uno de los Flechas Rojas. Cuando no está haciendo piruetas que desafían a la muerte, arroja bombas de risa, dejando a la pareja a punto de reventar.

EL ENANO MORADO

Este enano cabezón apareció en el original, y te pondrá la piel de gallina. Sus detalles distintivos consisten en acercarse sigilosamente, pegar un salto y dar sustos de muerte.

EL FANTASMADE LA VACA

El vengativo espíritu de una vaca lechera es una visión terrorífica. Procedente de una granja de Kuaskal, el alma de esta vaca intenta poseer tu ánima con todos los trucos habidos y por haber.

COMENTARIO

RICH

Bien, he aquí una sorpresa, ¡un juego de plataformas ORIGINAL! Como bien ha dicho mi camarada, cuenta con una cantidad impresionante de funciones ejemplares que lo convierten automáticamente en un clásico. En particular, me gustaron las escenas en las que intervenían los miedosos amigos de ToeJam y Earl. Se han cuidado todos los detalles del juego. Los gráficos son absolutamente superiores. Tienen una definición alucinante, hay sprites gigantescos y todo se ha ilustrado con un colorido pictórico. El sonido es, a la par, igual de genial, con digitalizaciones flipantes y música pegadiza. Es guay jugar con cualquiera de los dos personajes, ToeJam y Earl es un juego excelente y más te vale que lo pidas para Reyes.

CALOR TROPICAL

Las sesiones de concierto son la bomba. Encuentra a uno de tus compañeros y entonará una cancioncilla para ti. Acompáñalo con los sonidos de la caja de ritmos de tu joypad y conseguirás volver del revés tu estado de ánimo.









▲ *Quería viajar a un lugar calentito, pero ise ha pasado!*





▲ *Instantánea del Rapero Rojo (alias el sociata) dando un paseo por la estepa de Funkotron*



▲ *Hey, chorvo, si no eres mi padre te falta poco. ¡Una barriga así es herencia genética!*

PAD PLANETARIO

La flecha de la parte inferior de la pantalla actúa como un radar de terrícolas. Una flecha rosa te dirige al renegado más próximo, y un botón parpadeante significa que alguien está muy cerca de ti. Una vez que aparezca la flecha verde, tírate de cabeza a la plataforma lanzadora, que envía a los tarros de vuelta a casa, y te catapulta a otro lugar de Funkotron.





INFORME A LARGO PLAZO	
HORA	■■■■■
DIA	■■■■■
SEMANA	■■■■□
MES	■■■□□
AÑO	■□□□□

ANALISIS	
INGENIO	■■□□□
ACCION	■■■■□
DESAFIO	■■■■□
REFLEJOS	■■■■□

PRESENTACION 93

▲Un sistema de contraseñas, un alucinante modo de dos jugadores, un modo para niños y la posibilidad de conectar y desconectar los consejos. Una presentación que es la repera.

GRAFICOS 94

▲Funkotron parece un lugar inhóspito, y los detalles de los terrícolas son la bomba. Increíbles dibujos psicodélicos.
▼¡Los colores producen dolor de cabeza!

SONIDO 95

▲Sin palabras. Dios sabrá cuántos megas de memoria han utilizado para estas flipantes digitalizaciones; por no hablar de todas las pistas.

JUGABILIDAD 92

▲El juego te absorbe desde el primer momento de la primera escena. Hay algo nuevo en cada turno. Hay un equilibrio perfecto entre satisfacción y frustración.

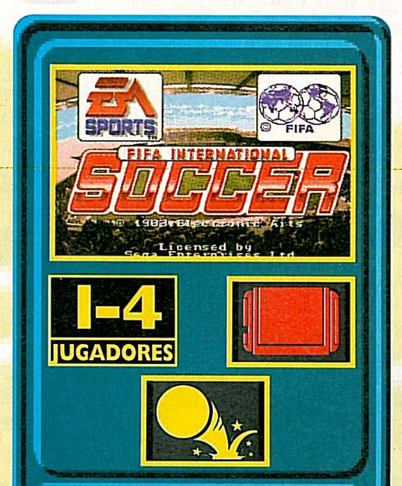
DURACION 89

▲La zona de juego es gigantesca y el juego no es simple.
▼Con una contraseña y continuaciones, los jugadores que se lo propongan pronto conseguirán dominarlo.

GLOBAL 91

Una secuela que deja en pañales menores al original. El juego más divertido para Mega Drive; trae un soplo de aire fresco al género de los juegos de plataformas.


DEEP•DUCK
TROUBLE
Donald Duck
El pato mete la pata
ADVENTURE DIARY
¡Menudo tío!, hace honor a su nombre, el tío Gilito las está pasando canutas. Metió la pata estruendosamente al llevarse un madallón sagrado cuyo maleficio está sufriendo en sus propias plumas. Sólo DONALD, puede deshacer el entuerto poniendo en acción un scroll vertical, buceando en las profundidades y vengando el maleficio a tan acaudalado pariente. ¡Echale una mano!. El tío Gilito te recompensará con creces, pero ya le conoces, no esperes monedas.
SEGA
LA LEY DEL MAS FUERTE
DISPONIBLE EN: MASTER SYSTEM II Y GAME GEAR.



1-4 JUGADORES

PRECIO

POR ELECTRONIC ARTS

DESDE DICIEMBRE

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD (4 entradasY)
CONTINUACIONES: CONTRASEÑA
NIVELES : 1
RESPUESTA: BUENA
DIFICULTAD:MEDIA

1ª PUNTUACION

SEGUNDA FASE

ORIGEN

Esta es la primera entrada de Electronics Arts en el fútbol. El juego es una representación fidedigna del fútbol

CONTROLES

El D-Pad mueve al jugador seleccionado por el campo. Combinar las direcciones con un botón produce efectos variados. Aunque el aprendizaje completo te llevará algún tiempo.

- **A** Bloquear/tiro corto.
- **B** Cambiar el jugador/patada.
- **C** Bloquear/tirar.
- **S** Detener y acceder a las opciones.

COMO JUGAR

Dirige a tus once jugadores en un esfuerzo por introducir el balón en la red de tu oponente. Mientras tanto evita que él haga lo mismo contigo.



Siéntese en el sillón, Sr. Pau. Eso, relájese. Ahora voy a decir algunas palabras y usted me contestará con lo primero que se le ocurra. De acuerdo, Stoickov".

(Vodka)
(Butragueño))
(Una ave en extinción)
(Futre)
(Un taco)

"Ya veo. Parece que no ha jugado al fútbol desde hace bastante tiempo, Sr. Pau, con esa pierna lesionada. Pienso que necesita refrescar un poco la memoria. Le recomiendo que adquiera una "Sega Mega Drive" y que pida a su farmacéutico una copia del nuevo juego FIFA International Soccer de Electronics Arts. Juegue tres veces al día, preferentemente en compañía de amigos. Creo que es el sustituto definitivo para el auténtico. Nada de fútbol en televisión ya que podría excitarle demasiado. Céntrese en su consola. Bueno, si es usted un paciente aprensivo, estudie los efectos secundarios en este breve prospecto.



▲ *Ese tío parece un portero de tercera división.*

UNA BREVE LECCION DEPORTIVA

Soccer es un juego prácticamente universal, pero para la última remesa de visitantes de Marte, he aquí un conciso informe de sus bases.

HECHO 1

El juego se desarrolla en un campo rectangular, con dos porterías situadas en el centro de ambos extremos. Cada portería se defiende con 11 hombres, el equipo, con la tarea específica de cubrir la entrada de la red asignada a un portero.

HECHO 2

Otro de los 11 jugadores debe puntuar situando el balón en el interior de la red del contrario. Sin embargo ninguno, excepto el portero, puede utilizar sus manos para influir sobre el balón. Otras partes del cuerpo; cabeza, pecho, pies, y muslos se consideran legales.

HECHO3

Los partidos normales constan de 2 tiempos de 45 minutos. El campo lo ofician tres personas: el árbitro que vigila el tiempo, pita las faltas (maniobras ilegales) y en definitiva, supervisa todo el juego y los dos jueces de línea, encargados de pitar las posiciones de fuera de juego y los fuera de banda del balón.

COMENTARIO



GUS

Este juego es tan distinto de los juegos habituales de fútbol como Pitita Ridruejo lo es de Naomi Campbell. EA no ha escatimado sus esfuerzos para crear una experiencia más que un simple juego. FIFA Soccer es uno de esos juegos en que la maravillosa atmósfera, creada por el fabuloso sonido y la animación juega un papel realmente importante en la partida. Sin embargo, a veces resulta difícil tratar con los controles, y cualquiera que sean tus dudas sobre la creación de estrategias, este juego te hará perder los nervios y acabar con todas tu uñas. Las impresionantes patadas atléticas, los tiros fulminantes y las dolorosas faltas. La guinda es el modo de cuatro jugadores. El juego no se ralentiza y es fácil para los jugadores trabajar en equipo. El mecanismo del fútbol se ha lubricado tan bien, que se convierte en un auténtico clásico.



▲ *¡Anda mira!, parece que la moneda del árbitro está trucada.*

INFORME A LARGO PLAZO

HORA	
DIA	
SEMANA	
MES	
AÑO	

ANALISIS

INGENIO	
ACCION	
DESAFIO	
REFLEJOS	

MEGA JUEGO

INTERNATIONAL SOCCER

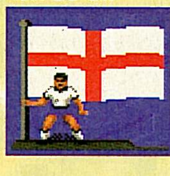
PARTICIPA EN EL INTERCONTINENTAL

Los 48 equipos reflejan la variedad de estilos y posibilidades en la FIFA. Al no existir opciones de dificultad como tales, una buena manera de aumentar el desafío es escoger un equipo "en desarrollo". A continuación tienes una vista general del fútbol mundial.

EUROPA

Europa tiene la concentración más alta de excelencias futboleras de todo el mundo, y una enorme variedad de estilos distintivos en sus equipos.

INGLATERRA



Los ingleses disponen de un juego muy potente, a pesar de ser acusados de carecer de sofisticación. Sus habilidades están mejorando.

HOLANDA

Un equipo brillante y con talento, dispone de un estilo exhuberante que les hace altamente peligrosos cuando sus esfuerzos se concentran.

REPUBLICA DE IRLANDA



El nivel de juego no guarda relación con el tamaño de su nación. Eire derriba continuamente a gigantes aprovechando los huecos...

AFRICA

Consideradas como las naciones emergentes de la FIFA, y con la seguridad de ofrecer campeones mundiales pronto, los equipos africanos pueden gozar de colorido, ser peligrosos, chapuceros y temidos, ¡todo al mismo tiempo!

CAMERUN



Derrocharon espectáculo en Italia '90. Camerún es un equipo duro de coordinar y controlar, pero juegan un fútbol brillante, y disponen de habilidades de control altamente avanzadas.

MARRUECOS

Está en auge, aunque aún carece de un poder de ataque y una sólida defensa para alcanzar el nivel mundial. Util si quieres enfrentarte a un desafío.

AMERICA

Una historia de dos hemisferios: el Sur es el indiscutible Maestro del fútbol Mundial, con un conjunto de equipos deslumbrantes. El Norte es todavía un aprendiz en este juego.

ESTADOS UNIDOS



Estos chicos tienen que recorrer un largo camino todavía, pero lo están consiguiendo.

COLOMBIA

Un equipo de individuos, todos deben considerarse como goleadores potenciales. Un equipo apasionante con el que batir al contrario.

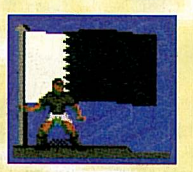
BRASIL

La increíble historia de éxitos de Brasil continúa aún. Elígelos para concentrar las máximas habilidades, poder y control.

ASIA

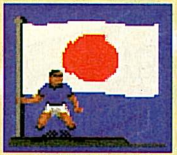
Una amplia zona que abarca desde el Este Medio hasta Japón, es en este momento cuando el fútbol empieza a atraer a los asiáticos. En consecuencia, sus equipos suelen ser débiles.

QATAR



Este estado del Golfo es el primer peldaño en la escala mundial. Qatar es ambicioso, pero aún está dando sus primeros pasos.

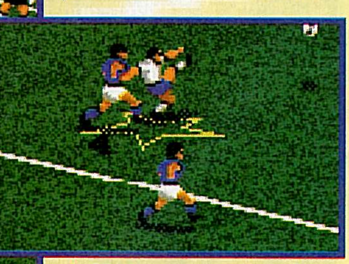
JAPON



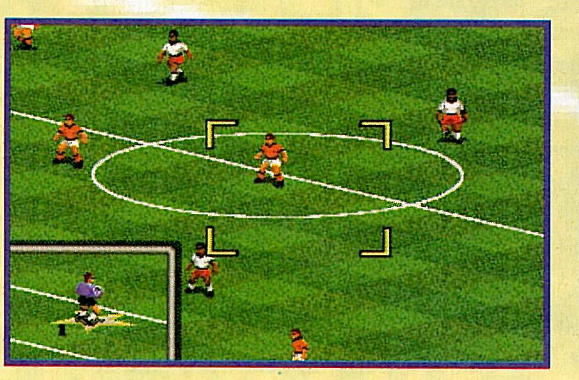
Uno de los más fuertes países asiáticos, estos chicos siguen la técnica y tienen una actitud de equipo. Carecen del colorido de los equipos americanos.



▲ *Aquí tenemos al retransmisor, pero ¿no es Michael Robinson?*



▲ *¡Qué poca vergüenza! ¡Falta descarada!*



ESTA EN EL JUEGO

EA Sports afirma que "si está en el juego, está en el juego". Sin duda este parece el caso de FIFA Soccer. Vamos a investigar el modo en que los programadores han tratado los problemas que recrean las poses futbolísticas.

FALTAS

Las faltas pueden o no producirse con dos grados de intensidad. En el nivel alto, hay muchas anotaciones y pocas expulsiones. Es posible cometer faltas, incluso si la opción se ha desactivado.

PUNTO DE VISTA

Mostrar todo el campo es imposible, por eso se utiliza un sistema móvil que mantiene una visión del balón. El punto de vista es isométrico en 3D, tomado desde un punto elevado en la parte inferior derecha del campo. No existe ningún escáner para mostrar las posiciones de los jugadores, pero los que están bajo control se marcan con una flecha si están fuera de la pantalla.

CONTROL

El grado de control de tus hombres es un tema peliagudo. Cuando indicas a un jugador que pase, lo hará en la dirección general del movimiento del joypad, y con su habilidad individual en esa técnica. Puedes hacer que tu sistema controle a tus porteros, reduciendo así el número de goles. Los jugadores eligen automáticamente disparos como tijeretas o cabezazos dependiendo de su posición y de tu dirección.



EMPATE

En los primeros tiempos de la Liga y los torneos, un empate es un resultado aceptable. En los playoff, un empate se decide en dos pasos: dos periodos de tiempo adicional, iguales a la mitad de la duración de un período normal; y si falla lo anterior, un final repentino cuando uno de los dos equipos marca. No existen tiros de penalty. ¿Un cambio de política de la FIFA para el juego real?



▲ *Eh tú, te estamos viendo!*

TIROS LARGOS

Piezas establecidas, como tiros, tiros a gol y saques de banda, tienen un mecanismo separado para permitirte controlar los disparos a lo largo de varias pantallas. Un recuadro amarillo se sitúa bajo en control del d-pad, que representa toscamente donde aterrizará el balón. Para los movimientos de los porteros, se puede tirar el balón a un defensor próximo.



▲ *Estos chicos no saben a quien se enfrentan, ¡cubríos vuestras debilidades!*

HABILIDADES

La eficacia de todos los equipos se muestra a través de gráficos de barras que miden su habilidad de uno a diez en carrera, pase, bloqueo, portería, defensa, y global.

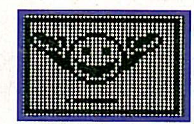


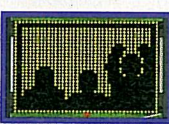
TOQUES EN LA RED

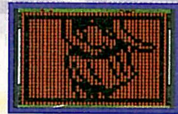
Cuando marcas se produce una celebración. Los jugadores saltan, chocan sus manos y realizan piruetas, y la pantalla se convierte en el monitor de puntos animados del estadio, mostrando una breve felicitación.



▲ *Pero, ¿por qué bailáis la polca?*







UNETE A LA AFICION

EA ha utilizado Dios sabe cuánta memoria para crear una afición realista. La gama de muestras convincentes cubre los gritos, gruñidos y las canciones. Aunque la acción suele ser suficiente para levantarles de su sitio, no gritan obscenidades ni arrojan monedas a los goleadores.





▲ *¡Esto se pone interesante!*

JUGADA A CUATRO BANDAS

FIFA Soccer utiliza el adaptador de cuatro jugadores de EA. Con esta conexión, pueden intervenir desde uno a cuatro jugadores, en cualquier combinación: tres a uno, incluso es posible cuatro contra Mega Drive. Cada jugador tiene su propio color distintivo, que señala a sus jugadores.

JUEGA A CUATRO BANDAS

EXHIBICION

La opción de juego más sencilla. Basta con elegir un equipo controlado por una persona o por el ordenador en un juego eliminatorio.

TORNEO

Es, en otras palabras, la Copa del Mundo. En esta opción de torneo intervienen 24 de los 48 equipos en un enfrentamiento masivo. La primera fase consiste en seis grupos de cuatro equipos, que juegan unos contra otros. El ganador obtiene dos puntos, y el que empata uno. Los dos primeros equipos de cada grupo, y los cuatro mejores equipos situados en tercer lugar pasan a la segunda fase. Desde este momento el torneo se convierte en una competición descalificatoria.

PLAYOFFS

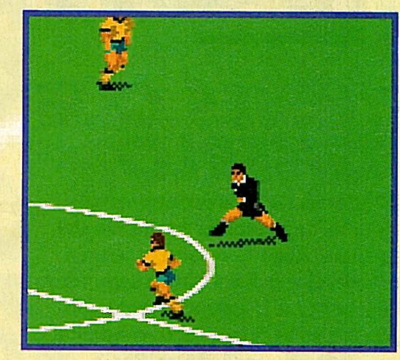
Los playoff son como la fase descalificatoria del torneo. Opta por uno u ocho equipos, en sencillos enfrentamientos dos a dos hacia el trofeo.

LIGA

Una liga consta de ocho equipos, elegidos por ti mismo o aleatoriamente del total de 48. Juegas contra cada equipo dos veces antes de decidir el campeonato de la Liga.

CONTRASEÑA

Puedes almacenar tu avance en un playoff, torneo o liga rellenando las palabras clave ofrecidas al final de cada juego. Sólo utiliza la opción de restauración para continuar.



▲ *¡Ve a por ese maldito franchute!*

COMENTARIO



¡Aquí está! El último y más grandioso juego de fútbol visto jamás. FIFA Soccer lo tiene todo; ¡animado asombrosamente, gráficos que superan la realidad, sonido increíblemente bueno, juego fantástico, incontables movimientos, un alucinante método de control, opciones que van más allá que tus sueños, repeticiones completas y participación simultánea de hasta cuatro jugadores! Sencillamente rompe los moldes, captura completamente la tensión, acción y excitación del fútbol y, con el maravilloso sonido, incluso la atmósfera de un gran partido. La multitud se reunió en la oficina para ver cómo jugábamos con él, y eran aún más para echar una partidita. Al igual que el fútbol de John Madden, FIFA Soccer se convertirá un clásico. Compra la primera entrega y prepárate a alucinar.





▲ ¡Gooooooooooool!

TIENES QUE TENERLO

Dispones de repeticiones instantáneas en cualquier momento del partido. Elige la opción, y podrás observar los diez últimos segundos del partido. El joypad cuenta con controles VCR de juego, rebobinado y avance de secuencias. Por desgracia estos momentos de gloria no pueden almacenarse.

FUERA DE JUEGO

Una norma maliciosa, que por fortuna es opcional. Los fuera de juego evitan que el balón pase a la mitad del contrario, ya que por lo menos dos defensas deben encontrarse entre el atacante más cercano y la portería. Jugar sin esta opción produce un juego más dinámico.

EL REFUGIO

El fútbol es una mezcla sublime de física y estrategia. Como entrenador/director del equipo, tienes todo el control de los elementos estratégicos de la línea lateral. Es posible detener el tiempo en cualquier momento para modificar las tácticas.

LINEA SUPERIOR

Cada lado tiene 22 jugadores, controlados con estadísticas en 13 zonas; habilidad, velocidad, reacción, control del balón, fuerza, precisión, agilidad, agarre, tijeretas, cabezazos, resistencia, pase y agresión. Los jugadores también toman posiciones basados en las reglas de equipo. Las sustituciones pueden realizarse dos veces por partido.









FORMACION

Existe una variedad de diversas formaciones, los tres números se relacionan a la fuerza del jugador en la defensa, en la mitad del campo y en ataque. La cantidad de personas en cada zona debería reflejar tu estrategia. Puedes utilizar una formación especial, habitual entre los equipos continentales y sudamericanos, que deja un defensor libre para dirigir el balón a la mitad del campo.



TACTICAS

Tu resultado global se define aquí. Una posición de ataque es mejor cuando has elegido el equipo más fuerte. Juega defensivamente cuando desees mantener un control ajustado. La opción de tiros largos es una sencilla estrategia para los principiantes.

PRESENTACION

96

▲ Presentación superlativa del juego y parafernalia global. Más información de la necesaria.
▼ No hay un reloj en pantalla, el principal abucheo..

GRAFICOS

93

▲ El campo se no se ajusta muy bien al estándar, aunque el punto de vista es bueno. La animación es lo más alucinante de todo. Fluida, cómica, y, ante todo, creíble.

SONIDO

93

▲ Los ruidos muestreados son muy reales, pero sin llegar a ser irritantes. Un gran sentido de autenticidad.
▼ La música de la pantalla de títulos es peor.

JUGABILIDAD

92

▲ Es extremadamente fácil jugar y dirigirlo. Siempre excitante. Es fútbol auténtico, pero mucho más rápido.
▼ Pasar el balón parece difícil en ocasiones, y la respuesta no es inmediata.

DURACION

90

▲ La acción de cuatro jugadores es genial, convierte a FIFA Soccer en un juego que siempre estará entre nuestros favoritos. Una extensa variedad de niveles de equipo.
▼ Sólo existe un "nivel de habilidad".

GLOBAL



El "clásico" mundial se utiliza mucho en este negocio, pero cualquiera que juegue a FIFA Soccer debe reconocer que esto ES balonpié. En la élite deportiva de Mega Drive.

Sigue el concurso SEGA - VIRGIN





Las cuestiones son:

1.-¿Cuál es el título del anterior éxito de Virgin en Mega Drive?

2.-Nombra dos áreas en las que Virgin está involucrada, además de en el campo de los videojuegos.

3.-¿Qué dos actores representaron a Terminator y a Robocop respectivamente en las primeras entregas de cada una de las series, o sea Terminator I y Robocop I?

Mega Sega - Concurso Virgin
Avda Betanzos nº60 - Semisótano A
28034 Madrid

Esperamos tus respuestas antes del día 10 de enero de 1994

Nombre y apellidos ______________________

Dirección ______________________

Población ____________ Código postal ________

Teléfono ______________________

Respuesta 1.- ______________________

Respuesta 2.- ______________________

Respuesta 3.- ______________________



JAMES POND OPERATION STARFISH







PRECIO

POR EA

DESDE YA

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: CONTRASEÑA
NIVELES: 1
RESPUESTA: BUENA
DIFICULTAD: DURO

1ª PUNTUACION

158,000

ORIGEN

Tercera entrega de la saga James Pond, siguiendo las huellas de las producciones de plataformas que realiza Vectordean.

CONTROLES

El joypad funciona de la forma habitual izquierda/derecha. Arriba y abajo se utilizan para dar un impulso adicional al salto y botar en la parte inferior.

A CARRERA RAPIDA

B SALTO

C UTILIZAR/ARROJAR OBJETOS

S DETENER

COMO JUGAR

¡Explora todos los niveles, destruye las minas, encuentra agentes, localiza porciones lunares y encuentra las salidas!

¡Electronic Arts ha descubierto una impresionante conspiración mundial que afecta a la NASA, al Servicio Secreto y a la política agrícola de la CEE! Primero, ¡parece que Neil Amstrong y todos sus los astronautas que le acompañaban ocultaron el hecho de que la Luna ESTA hecha de queso! El archienemigo de James Pond, el Dr. Maybe ha concebido un plan para explotar este queso e inundar todos los supermercados de la Tierra. Su monopolio del mer-

TAE-POND-DO

James fue en otras aventuras un pez saltador, y todavía conserva su experiencia en este campo. Pero para machacar a un enemigo tiene que elevar su aleta antes de aterrizar sobre sus cabezas. En la Luna, casi todos sus enemigos necesitan varios golpes antes de perecer. Todos los que viajan en tanques y coches requieren algo más que un rebote, Pond tiene que utilizar su pistola o sus explosivos.



MAS RAPIDO QUE UN PEZ DE CARRERAS

Uno de los nuevos atributos de James Pond es su velocidad cegadora, ya que todo el entrenamiento de los Juegos Acuáticos le ha favorecido. Es fácil alcanzar altas velocidades en los terrenos lunares, especialmente si baja por una cuesta. Pond es tan rápido que a menudo se pega al techo. El botón A mantiene la velocidad adicional tanto tiempo como permanezca pulsado.



▼ ¡Como te comas esa fresa vas a reventar!



▲ ¿Qué es esto? ¿La recogida de la uva?

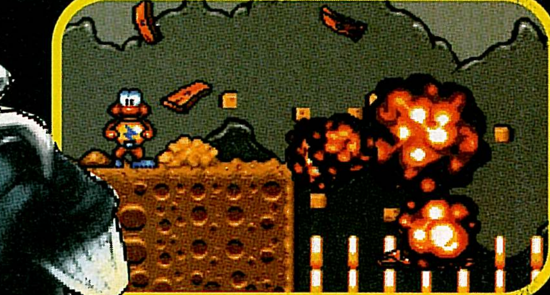




POND 3
ATION
FISH

cado alimenticio sería un paso en su plan para dominar al mundo.

Gracias a Dios el agente secreto James Pond está cerca para aceptar la misión de acabar con la operación de explotación del satélite. Ecco puede ser la estrella acuática más estilizada de Mega Drive, pero James tiene la resistencia necesaria para sumergirse en esta inmensa aventura de plataformas como sólo él sabe hacerlo.





COMENTARIO





PAKO

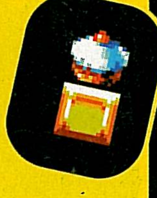
El dicho "calidad en vez de cantidad" se ajusta a James Pond III como anillo al dedo y, desafortunadamente, es la ruta equivocada que ha seguido. Después de tres años algunos siguen intentando copiar Super Mario Word. ¡Me gustaría que parasen de una vez! Hasta en Nintendo han sido algo más creativos con su personaje abanderado en estos tiempos así que es una pena que Electronic Arts haya producido un nuevo juego de este estilo. Como habrás leído en la introducción, James Pond se embarca en una increíble y extensa misión más repleta de bonificaciones que el metro a las siete de la mañana. Por supuesto hay ciertas diferencias con el argumento de Mario ya que EA ha introducido elementos de otro de sus juegos más populares, Rolo. Todo se ha diseñado con mucha imaginación pero tan medianamente como para convertirse en un aburrimiento después de una temporada. Para que me entiendas, un ANORAK de Simago.

INFORME A LARGO PLAZO	
HORA	
DIA	
SEMANA	
MES	
AÑO	

ANALISIS	
INGENIO	
ACCION	
DESAFIO	
REFLEJOS	

OBRAS MAESTRAS

Existen toneladas de objetos que recoger y usar. Pueden encontrarse en recuadros, generalmente invisibles hasta que Pond los golpea. Los objetos se utilizan para resolver los misterios a los que se enfrenta Pond, y las soluciones ingeniosas abren nuevas zonas del mapa. Hay muchos más de los que se muestran a continuación:



PISTOLAS FRUTALES
Consíguelas derrotando a los ratones guardianes. Disparan fruta, como manzanas, naranjas y útiles merengues rastreadores del enemigo.

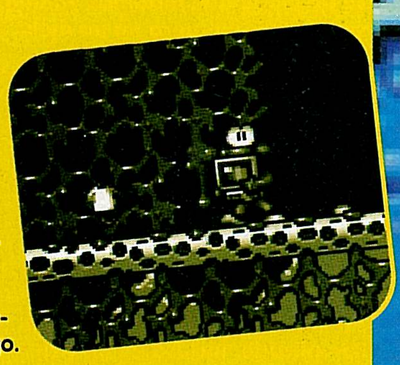
ZAPATOS CON MUELLES
Sí, tu diversión favorita. Estos cachibaches permiten que Pond vuele mientras rebota a lo largo de amplias zonas de la pantalla.

CASCO
Con este manejable sombrero (que cuenta con luz y batería) Pond no resulta herido al chocar contra el techo o cuando algo le cae en la cabeza.

DINAMITA
Los rojos cilindros contienen una carga potente, y la espoleta se ilumina cuando Pond la recoge. Utilízalos para acabar con las monstruosas máquinas de Maybe y derrumbar los muros.



TV EN COLOR
Este extraño dispositivo parece sólo una curiosidad visual, recógelo y la imagen se mostrará en blanco y negro. Sin embargo, saldrá en tu ayuda más adelante en el juego.



EL ARTEFACTO PROPULSOR
Igual que uno de esos útiles cohetes personales que más de un mamarracho (piénsese en Michael Jackon p.e.) desearía tener. Mientras tengas combustible, podrás surcar los cielos en busca de interesantes presas.

CODIGO DE LA COPA

La finalización de todos los niveles conlleva encontrar y destruir el transmisor de Maybe. Las tazas aparecen en muchos niveles. En estas zonas, el indispensable transmisor está apagado y son necesarias todas las tazas para activarlo.





▲Pond mostrando su retaguardia ¡Aayyyyyy! ¡Qué tío más feo!

COMENTARIO

GUS

Compáralo con Aladdin, y comprobarás que James Pond no es más que una copia del anterior. A pesar de que el estilo gráfico es ligeramente inferior y el personaje de James Pond tiene poco atractivo, se ha programado meticulosamente, y se trata de una plataforma increíblemente desafiante y rebosante de diversión. No es la clase de juego que terminas en una semana, ni siquiera en un mes. El paisaje es muy extenso y reconozco no haberlo visto por completo. El estilo del juego es ingenioso, dispone de una velocidad comparable a la de Sonic, y los enigmas son tan inteligentes como los de Puggsy, que es el mejor de los dos para los seguidores de las plataformas. Tardarás un poco en introducirte en el juego, en parte porque es complicado, incluso en los primeros niveles, pero pronto apreciarás lo bueno que es. Vectordean ha mejorado verdaderamente las ideas de Rolo to the Rescue, situando a James Pond 3 en el primer lugar de la serie. En definitiva, destinado a todas las personas que gustan de los buenos juegos.

PROFUNDO, PROFUNDO COMO EL OCEANO

Operation Starfish puede verse como un juego de arcade o como uno de aventuras. Aquellos que busquen puntos deberían intentar recoger tantas medias lunas como sea posible. Estas porciones lunares surcan todos los niveles, y aparecen más cayendo en cascada de los bloques marcados. Los entusiastas de las aventuras deberían concentrarse en descubrir tantos niveles como sea posible. Cuando se descubren dispositivos multicamino es posible acceder a más lugares aún.



EN UNA ESCALA GIGANTESCA

La decoración del paisaje lunar es más rebuscada y variada de lo que podrías imaginar. Los primeros niveles se desarrollan en un característico entorno quesero, pero Pond recorre niveles de natillas, lúgubres pasajes, cataratas frutales, plantaciones de judías, y gigantescos servicios chinos, donde el té y la simpatía abundan por doquier.



PRESENTACION — 85

▲Un sistema de contraseñas bien pensado, que no facilita las continuaciones.
▼El punto de vista "cómico" y las voces son completamente redundantes.

GRAFICOS — 86

▲El sprite de Pond se ha animado bien y hay montañas de ideas visuales bien ejecutadas en Stafihs. Movimiento de pantalla excelente.
▼Hay algo un poco chapucero y al estilo Amiga en este terreno.

SONIDO — 74

▲Excelentes efectos sonoros.
▼Las voces emitidas entre los niveles no tienen sentido, pero la música es mucho más horrible, como una de los Pecos.

JUGABILIDAD — 89

▲Hay muchas cosas que hacer, y el juego combina velocidad, acción y contenido de una forma prodigiosa.
▼El juego es duro y a menudo frustrante.

DURACION — 92

▲Una buena inversión, este juego es mucho más largo que la mayoría de los juegos para Mega Drive. Docenas de niveles que significan meses de juego.

GLOBAL — 89

Aunque no lo parezca Operation Starfish es un verdadero juego de plataformas. Un paquete rompedor que se merece una hojeada.

CONCURSO

JAMES POND 3 - CODENAME ROBOCOD

US GOLD

Gracias al buen hacer del Golfo y nuestros queridos amigos de US Gold, este mes tenemos un nuevo concurso, a añadir al que todos ya conocéis. Y bien, ¿de qué va este concurso? es muy fácil, basta con que nos enviéis la respuesta a la pregunta que os hacemos debajo a la dirección que, fíjate que casualidad, también publicamos debajo (pero debajo de la pregunta). Tenemos varios regalos muy importantes para los ganadores, para que veas que no te engañamos, esto es lo que hay:

PRIMER PREMIO: Una camiseta Robocod
Una Master System
Un pin Robocod
Una gorra Robocod
Un cartucho Robocod Master System

SEGUNDO PREMIO: Una camiseta Robocod
Una Game Gear
Un pin Robocod
Una gorra Robocod
Un cartucho Robocode Game Gear

También habrá posibilidades para otros cinco acertantes más, entre ellos se sorteará un cartucho de juego (Master System o Game Gear), un pin Robocod, un par de camisetas y una gorra Robocod.

¡Venga, todos a concursar!

Pregunta: ¿Qué nombre reciben las bombas que el Dr. Maybe ha colocado por la fábrica de juguetes de Santa Claus?

EL CUPON DEL CONCURSO

NOMBRE ______
DIRECCION ______
CODIGO POSTAL ______
CIUDAD ______
PROVINCIA ______
TELEFONO ______

Envia este cupón a **CONCURSO ROBOCOD**
Mega Sega, Avda Betanzos n° 60,
Semisótano A
28034 Madrid



PRECIO

POR EA

DESDE

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES:INFINITAS
NIVELES: 3
RESPUESTA: BUENA
DIFICULTAD:
FACIL

1ª PUNTUACION

TERMINAR EL NIVEL 1

ORIGEN

Se trata de una secuela directa de Lotus Turbo Challenge, lanzado antes para Mega Drive.

CONTROLES

El D-pad se utiliza para el movimiento horizontal, y para el cambio de marchas manual.

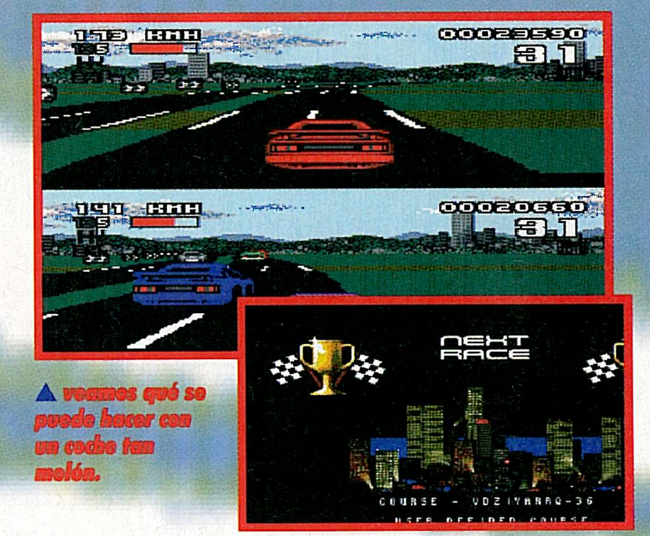
- A FRENAR
- B ACELERAR
- C SIN FUNCION
- S PAUSA

COMO JUGAR

En el modo 1 tu objetivo es ganar la carrera. En el modo cronometrado, los niveles han de completarse en un tiempo límite. La velocidad es la clave.

Bienvenido a una edición muy especial de Top Steer, dedicado al ideal humano en lo que a coches deportivos respecta, el Lotus Esprit Turbo. La maciza que cuelga de la cama de todo adolescente macho, esa playa desierta, ese estacionamiento desierto, un símbolo que se ofrece en todos los colores imaginables, aunque el rojo es el favorito por excelencia.

Deslízate en su interior, con todos los complementos imaginables, con unos asientos de piel de becerro, en los que te puedes derretir, el Esprit es tan agradable como un gatito, pero alberga en su interior el corazón de un tigre. Una potencia de frenado de 364 C.V., una fastuosa velocidad máxima, que no incluimos para no poner sobre aviso a la DGT, el Esprit es EL COCHE. Una realidad que todos estamos dispuestos a admitir. Con una potencia tal, tienes que ser alguien que viva la vida al borde del abismo, o tenga familiares influyentes. Vamos a darnos un voltio...



▲ veamos qué se puede hacer con un coche tan molón.

LOTUS

COMENTARIO

LUZ

Desgraciadamente para Lotus II, Domark se le ha adelantado lanzando antes F1, y me temo que nuestro protagonista no tiene nada que hacer a su lado. Gráficamente éste es mejor que el anterior y más rápido, con más pistas, obstáculos y condiciones de conducción, a mí en concreto me gusta el equipo de construcciones que te permite adaptar tus pistas para obtener el máximo (o mínimo, si eres un poco maricuela) desafío. Uno de los mayores inconvenientes que yo le veo a este juego, es que no hay choques, lo cual resulta inadmisible en un juego de esta categoría. Para terminar, afirmo y reafirmo que este juego es mejor en algunos aspectos al primer Lotus, así que si te gustó aquél probablemente éste te haga dar saltos de alegría. Por si os interesa, yo no estoy en ese montón.

ARRASTRANDOTE

Sobrepasar los límites de velocidad es divertido, pero resulta mucho mejor si tienes a alguien que te acompañe. No es muy frecuente ver a dos Esprits viajando uno junto al otro, pero Lotus II te ofrece la posibilidad de un encuentro frente a frente. Este modo se juega sobre una pantalla dividida horizontalmente. En la opción de tiempo, ambos son independientes.

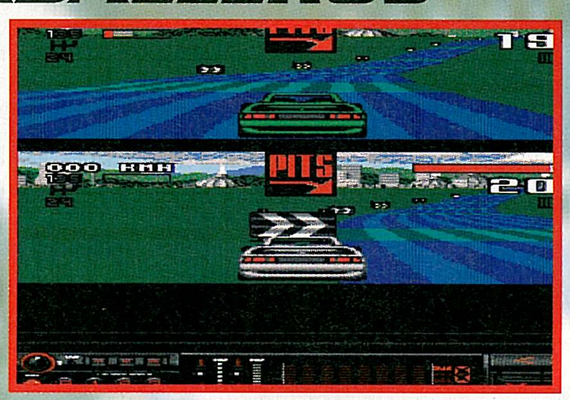


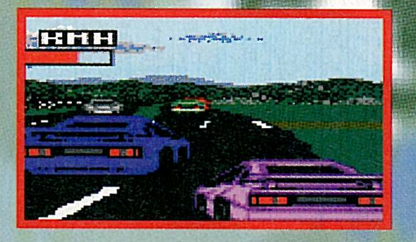
SELECT A CAR
ELAN SE
MAX SPEED: 137 MPH
0-60: 6.7 SECONDS
MAX POWER: 165 BHP
MAX TORQUE: 148 LB FT



TIEMPO CABALLEROS

Hay dos modos de juego. En el primero correrás contra otros 20 corredores. El torneo se divide en siete carreras, con un campeonato que comprende a los corredores de los primeros puestos. Los puntos se obtienen de acuerdo con la posición de llegada. En este modo, el juego puede terminar prematuramente si te quedas sin gasolina. Los coches tiene la opción de repostar en los boxes. En el modo dos, tu enemigo es el reloj. Cada carrera se divide en niveles, con un límite de tiempo para cada una de ellas. Los jugadores no tienen límite en lo que al combustible respecta pero la partida se terminará si no llegas a la meta a tiempo. En ambos modos hay una selección de circuitos.











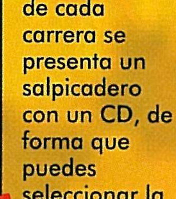
MUSICA MAESTRO



Lotus ofrece una selección de cuatro bandas sonoras. Antes de cada carrera se presenta un salpicadero con un CD, de forma que puedes seleccionar la música por medio de los controles del tablero de mandos. No difiere mucho del Jaguar XJ220 de Core.

UNA ESTELA DESLUMBRANTE

La característica más importante de Lotus II es el constructor de circuitos. Resulta muy curioso y ofrece una pantalla llena de diapositivas. En lugar de decidir el trazado de la carretera, elegirás la frecuencia de las curvas, los coches, y los objetos al borde de la carretera. Las condiciones de la carretera se seleccionan en un menú de iconos. Todas las pistas presentan un código. Estos, o códigos aleatorios pueden enlazarse para crear todo un campeonato.





CONSIDERA EL TAMAÑO DE TUS PIERNAS

Hay tres coches, el Esprit Turbo, Elan y el M200 descapotable. El Esprit es el de mayor potencia, con el mejor rendimiento de velocidad. Los otros coches exhiben una experiencia de conducción más refinada.

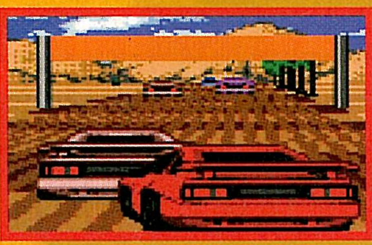




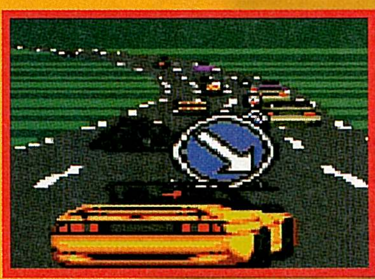
COMENTARIO

GUS

No es que Lotus II me vuelva loco. Aparentemente puede parecer una versión mejorada del original. Ahí está el constructor, se ha limado la rudeza de los gráficos y hay más pistas y condiciones de conducción. De todas formas, hay dos elementos que estropean todo el trabajo. El concepto de pantalla comienza a resultar algo obsoleto, mientras que los jovencitos, como el F1 de Domark, ofrecen una mayor impresión de realidad. En segundo lugar las carreras no parecen tan reales. La mayoría de los circuitos son tan emocionantes como la N-1. Con la opción del constructor, parece que las pistas por defecto se generan aleatoriamente una vez creado el núcleo del juego. Nada memorable en ningún aspecto.



▲ ¡Canalla! Dios mío, Borja. Se trata de uno de esos locos de la autopista.



▲ Personalmente, considero que la DGT debería organizarse mejor.



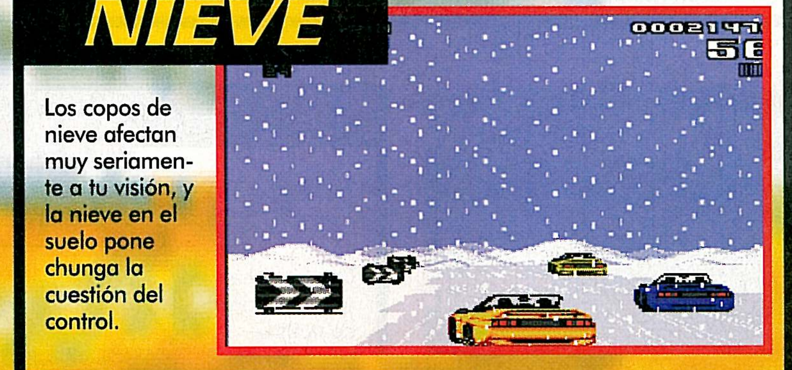
EL HOMBRE DEL TIEMPO

Como en el original, los 13 niveles están caracterizados con terrenos o condiciones meteorológicas concretas. Los terrenos van del desierto a los bosques pasando por las ciudades. Esos afectan al manejo del coche, por ejemplo, las curvas arenosas no son demasiado agradables para virar, y además pueden afectar tu criterio; no puedes conducir a toda pastilla por carreteras comarcales. Te puedes llevar a un burro por delante.

Las condiciones meteorológicas afectan directamente a tu conducción. La visión y el manejo se ven afectados radicalmente por la:

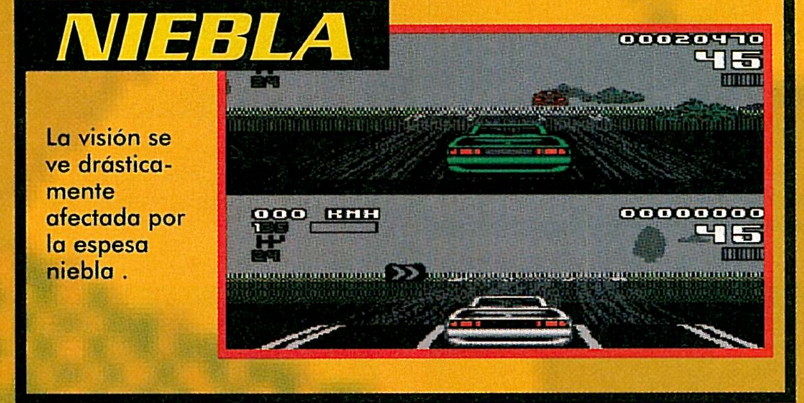
NIEVE

Los copos de nieve afectan muy seriamente a tu visión, y la nieve en el suelo pone chunga la cuestión del control.



LLUVIA

La lluvia oscurece la carretera y las distancias de frenado se ven afectadas.



NIEBLA

La visión se ve drásticamente afectada por la espesa niebla .



INFORME A LARGO PLAZO	
HORA	■■■■■
DIA	■■■■■
SEMANA	■■■□□
MES	■□□□□
AÑO	□□□□□

ANALISIS	
INGENIO	■□□□□
ACCION	■■□□□
DESAFIO	■■□□□
REFLEJOS	■■■□□

PRESENTACION 86

▲ Montones de opciones maravillosamente presentadas. Las representaciones de los coches son impresionantes.
▼ La opción del constructor no está demasiado lograda.

GRAFICOS 72

▲ Para un jugador el movimiento no está nada mal. Unos buenos sprites de coches, y unas estupendas ideas sobre el escenario.
▼ Algunos de los fondos resultan bastante cutres.

SONIDO 75

▲ Las cuatros pistas cubren un espectro de estilos musicales, desde el rock al tecno.
▼ El ruido del motor es muy pobre: ¡es un Lotus!

JUGABILIDAD 74

▲ Bastante agradable a la hora de jugar, aunque la principal diversión vienen del modo de dos jugadores cronometrado.
▼ El correr por pistas aleatorias no parece muy divertido.

DURACION 67

▲ La opción aleatoria ofrece montones de nuevas pistas, con todos los niveles de dificultad.
▼ Una vez que le coges el tranquillo, hasta el terreno más duro parece asequible.

GLOBAL 73

Una secuela a la que no se le ha sacado todo el jugo posible. Técnicamente no es demasiado malo, pero el alma de esta bestia de coche no aparece en Lotus II.

Winter
OLYMPICS

XVII Juegos Olímpicos de Invierno. Lillehammer, Noruega.

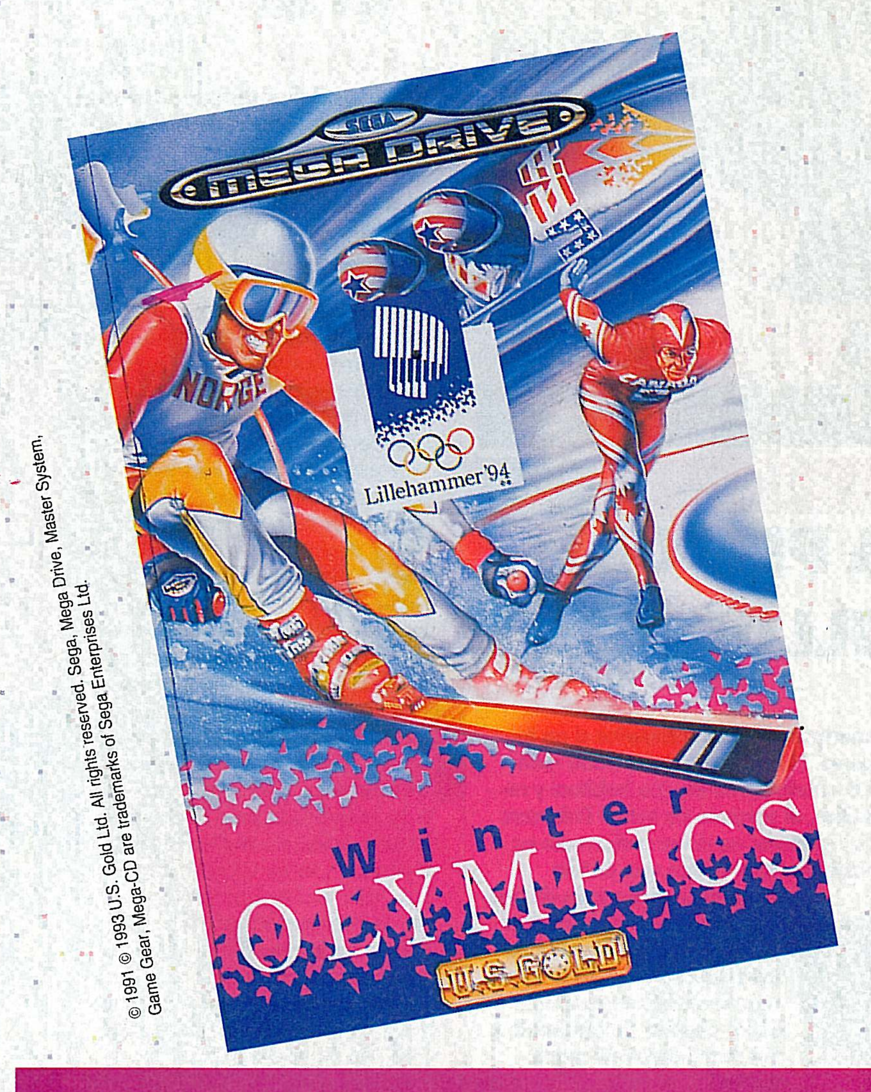
¡¡Vente a las Olimpiadas!!

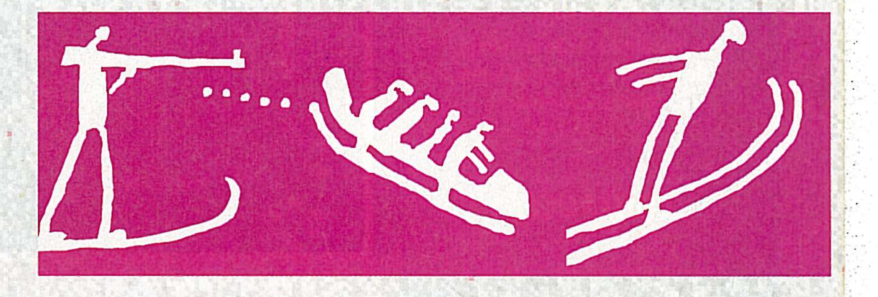
Ahora puedes participar desde el salón de tu casa con Winter Olympics o ¡ en persona en Lillehammer!

Gana un viaje para dos personas a los XVII Juegos Olímpicos de Invierno en Lillehammer.



te lleva del 19 al 24 de Febrero ¡no dejes pasar esta oportunidad!





Para participar selecciona el nombre de las tres disciplinas representadas en este dibujo entre todas las contenidas en el juego Winter Olympics, que se detalla en la siguiente lista:

Descenso	Salto de Trampolin
Slalom	Bobsleigh
Slalom Gigante	Carrera de Trineos
Supergigante	Patinaje de Velocidad
Biathlon	Moguls

Manda una tarjeta postal con la respuesta y tus datos personales (nombre y apellidos, edad, dirección y teléfono) antes del 15 de Enero a: SEGA CONSUMER PRODUCTS,S.A., SOFTWARE DIVISION (Concurso Winter Olympics), C/ FORTUNY, 39, 28010 MADRID

El nombre del afortunado ganador se publicará en el número de Febrero de la revista Mega Sega. ¡Mucha suerte!

Winter Olympics ya está disponible para tu Mega Drive, Master System II y Game Gear.



LETHAL ENFORCERS



2 JUGADORES



PRECIO

POR KONAMI

DESDE

OPCIONES

CONTROL: JOYPAD/PISTOLA
CONTINUACIONES: 3
NIVELES: 3
RESPUESTA: EL JOYPAD ES LENTO/LA PISTOLA ES RAPIDA
DIFICULTAD:MEDIA

1ª PUNTUACION

13290

ORIGEN

Lethal Enforcers es un reflejo de la vida diaria, en la lucha contra el crimen.

CONTROLES

Sencillo. Sólo apunta el arma y ¡dispara! En el modo joypad, aparece un punto de mira en la pantalla. Muévelo para apuntar y utiliza el botón de disparo para apretar el gatillo.

- **A** Dispara el arma
- **B** No tiene función
- **C** Carga el arma
- **S** Inicia y congela la acción

COMO JUGAR

Dispara a todos los criminales, evitando agujerear a los inocentes transeúntes.

Este artículo te trae buenas y malas noticias. Las malas noticias son que, después de los siete años, no es divertido jugar a "policías y ladrones". Por supuesto, es difícil acabar con las antiguas costumbres y aquí es donde comienzan las buenas noticias, ¡tranquilo y pon tus manos sobre la cabeza!. Konami, siguiendo el deseo generalizado de continuar jugando a "policías y ladrones", ha situado tragaperras llamadas Lethal Enforcers a lo largo y ancho del país. El juego cuenta con todos los criminales que cualquier Harry el Sucio podría desear, presentados como imágenes digitalizadas extraídas la vida de los barrios bajos de una gran ciudad con jugadores portando armas de imitación con las que disparar a los maderos. Las mejores noticias, y prepárate, es que a partir de ahora también estarán disponibles en tu Mega Drive, ¡pistolas para todos!



▲ *¡Detente o disparo!*

¿TIENES UNA PISTOLA EN TU BOLSILLO?

Los policías de todas las ciudades americanas estarían muertos si no tuvieran una pistola con la que protegerse. No cabe duda. La cruda realidad es que un agente de la ley está desnudo sin su equipo habitual y resulta bastante vulnerable. Gracias a Dios, el paquete de Lethal Enforcers se equipa con una pistola así que los jugadores no deben esforzarse en simularla con sus joypads. Además, Konami ofrece una pistola adicional para el modo de dos jugadores por un poco más de dinero. ¡La utilización de las pistolas incrementa aún más la tensión al centrarse en un objetivo determinado y con reacciones realmente rápidas!



COMENTARIO



PAKO

A pesar de ser un juego tan sencillo, ¡Lethal Enforcers es realmente divertido! Aunque su precio es un asunto completamente diferente. El desembolso adicional se destina a una pistola que sirve para mejorar el juego, haciendo que la diferencia con la tragaperras original sea muy pequeña. Después de todo, ¡desde cuándo patrulla un policía de Los Angeles con un joypad de Mega Drive en sus manos! También es interesante ver cómo se adapta el juego a las diferencias existentes entre uno y dos jugadores, con el doble de criminales cuando los compañeros recorren juntos las calles. La precisión y el control del arma se suman a su atractivo y disimulan la sencilla filosofía "dispara a matar", ¡la posibilidad de herir a inocentes juega malas pasadas a los nervios! Sin embargo, el éxito depende de tu aprendizaje. Aunque las reacciones se han examinado hasta el límite, la victoria está dentro del alcance de cada uno y no hay sorpresas una vez que se han finalizado todas las misiones. Aún es un punto de partida y está bastante lejos de los otros títulos disponibles. Las transformaciones de las pistolas podrían haber sido mucho peores, pero esta conversión no podría ser mejor. Se merece un vistazo.



AL
CERS

▲ Utiliza tu pistola para "acabar" con estos tipos... como un chinito algo violento.

▼ ¡Muere sanguijuela!

CHINATOWN ASSAULT

THE HIJACK

THE DRUG DEALER

▲ Un buen trabajo y el mismísimo Vito Corleone te aceptará el la familia

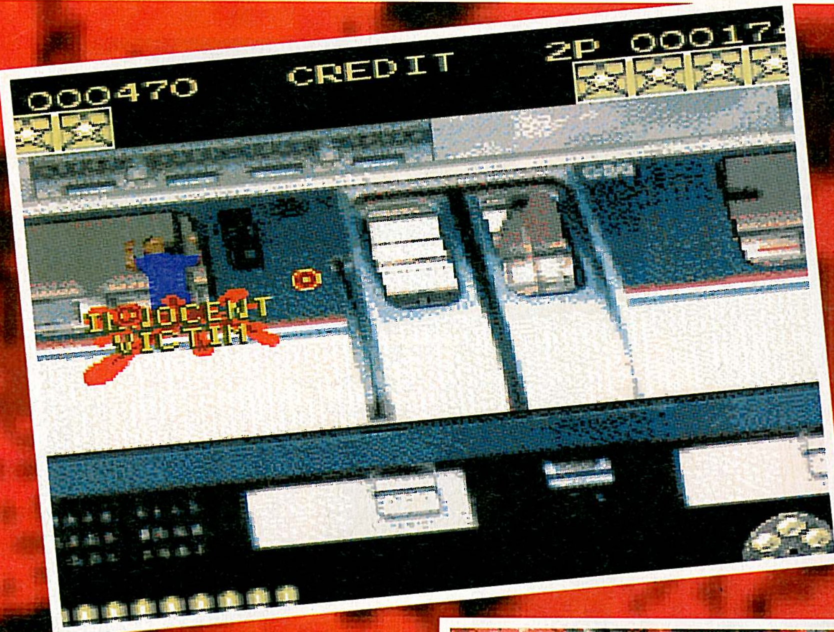
▲ Tu ocasión de freír a uno de los guardaespaldas de "el Padrino".

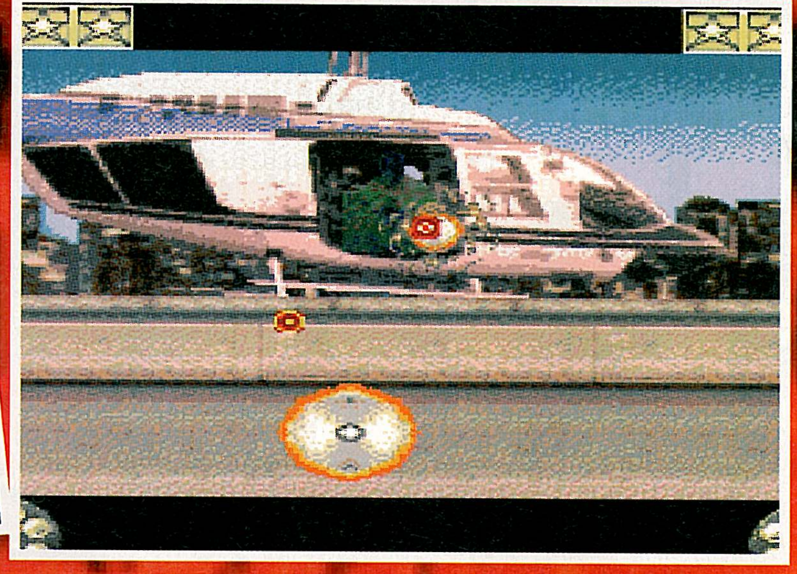
¡ARMADO HASTA LOS DIENTES!

El juego comienza con un único revólver de servicio como pro-tección de los jugadores. Obtienes más armas de fuego apun-tando a los iconos con forma de pistolas que aparecen en oca-siones. Algunas actualizaciones mejoran la rapidez de disparo del jugador, como es el caso de Uzi y de las automáticas, y otras aumentan el número de disparos de una forma impresionante como la metralleta y el rifle SLR. Tales mejoras permanecen en manos del jugador hasta que el policía que lo representa resulta herido.

INFORME A LARGO PLAZO	
HORA	
DIA	
SEMANA	
MES	
AÑO	

ANALISIS	
INGENIO	
ACCION	
DESAFIO	
REFLEJOS	





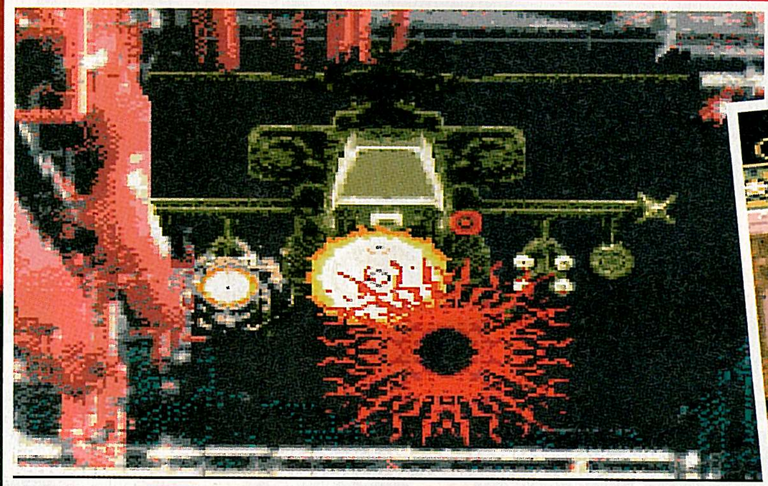
▲ ¡Apunta, dispara y corre!

COMENTARIO



LUZ

Se trata de una conver-sión chachi piruli del juego de ar-cade. Resulta bastante intere-sante contem-plar imágenes digitalizadas de gente de verdad en Mega Drive, aunque luego puede darte un escalofrío al comprobar que ¡también disparas a gente de verdad! Es realmente emocio-nante y me encanta el modo de prácticas cuando revientas a un montón de blancos en un campo de tiro de pequeño ta-maño. En el lado negativo de la balanza, creo que el juego se podría haber mejorado en varios aspectos. Por ejemplo, deberías obtener más puntos si matas alguien de un tiro en la cabeza o en corazón, ¡si es que estos chicos caen secos si les disparas en los pies! Tampoco hubiera estado de más alguna bonificación o nivel oculto. Pe-ro con lo que ya tiene, Lethal Enforcers supone una cantidad de diversión muy razonable, a pesar de que el terminarlo no lleva demasiado tiempo, y las pistolas son bastante repetiti-vas. La verdad es que no me-rece lo que vale.



▲ ¡Hay que ver qué balas tengo! ¡Lo destruyo todo!





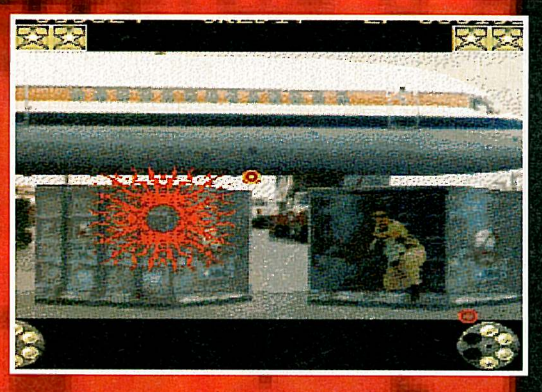






¡NO DISPAREN!

Es fácil apretar el gatillo cuando patrullas la ciudad pero es esencial que los jugadores se controlen en todo momento. Los oficiales novatos se sitúan con facilidad en la línea de fuego y se penalizan severamente las imprudencias de los policías. Además, los rehenes y transeúntes no pueden esquivar las balas y tienen una fastidiosa tendencia a morir cuando se les dispara. Por desgracia la palabra "oops" no sirve para nada cuando te enfrentas a una investigación. ¡Cualquier baja federal o civil producida en una misión tiene como consecuencia la repetición del mismo trabajo!











PRESENTACION — 87

▲ El aspecto de la presentación de esta conversión se parece bastante al original de la tragaperras. Puedes elegir una extensa colección de opciones.

GRAFICOS — 88

▲ Todas las imágenes vistas son digitalizaciones de personas y escenas de la vida real. Sirven para algunas situaciones dramáticas.
▼ La animación no es impresionante. La digitalización es un poco precaria.

SONIDO — 90

▲ Excelentes melodías se respaldan con la imitación de disparos y los sonidos de los buenos y los malos.

JUGABILIDAD — 79

▲ El revolver de plástico adicional contribuye con más acción divertida...
▼ ... que desafortunadamente, ofrece el mismo rendimiento.

DURACION — 83

▲ Es un juego desafiante sin ninguna duda.
▼ Aunque sólo hay cinco niveles y no te encuentras con zonas secretas.

GLOBAL — 74

Una conversión alucinante de un divertido juego de arcade. Aunque tiene un precio demasiado alto para un juego tan elemental.

The Ottifa







PRECIO

POR

DESDE

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: 3
NIVELES:4
RESPUESTA:CORRECTA
DIFICULTAD:
ENGAÑOSA

1ª PUNTUACION

2730

ORIGEN

Los Ottifants son una creación del comediante alemán Otto Waalkes.

CONTROLES

Los Ottifants se mueven hacia la derecha o la izquierda en respuesta a las direcciones pulsadas en el D-pad. Asciende cuando el D-pad se orienta hacia arriba y se sienta, "¡Siéntate, Bruno!", cuando el D-pad se dirige hacia abajo. También puede deslizarse en esta posición.

A Hace que bruno salte.

B hace que bruno escupa.

C No tiene función.

S Inicia y detiene el juego.

COMO JUGAR

Guía a Bruno a través de seis niveles de plataformas y trampas, manteniéndole lejos de objetos puntiagudos y de sus peligrosos enemigos.

Algo anda mal en la cabeza de Bruno, pero un bebé Ottifant, una especie de elefante en miniatura, no es demasiado diferente a cualquier criatura de su misma edad. Excepto que ha conseguido el papel principal en un nuevo juego para Mega Drive que nos llega de las manos de Sega. En sus ilusiones Bruno imagina toda clase de cosas horripilantes y está plenamente convencido de que su padre es prisionero de unos extraterrestres. En realidad el Sr. Ottifant se ha quedado a hacer horas extras en su oficina. Sin embargo las piruletas que cayeron esta mañana del maletín de papá están jugándole malas pasadas a la imaginación de Bruno. Guiándose por el rastro de estos dulces el pequeño elefante explorador se dirige a seis mundos hechos realidad para rescatar a su progenitor.

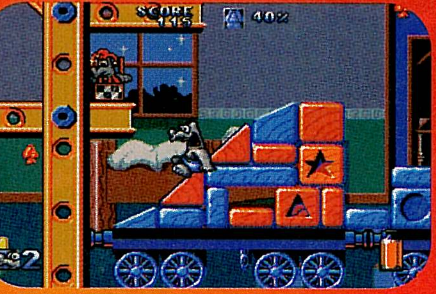
Sólo para ponerte al corriente, actualmente los Ottifants son los dibujos animados de culto en Alemania. Parece que los libros y las series de dibujos animados son los principales éxitos entre nuestros hermanos y hermanas alemanas. Pero es una incógnita si van a causar el mismo impacto en el público español.





MARCADOR DE ELEFANTES

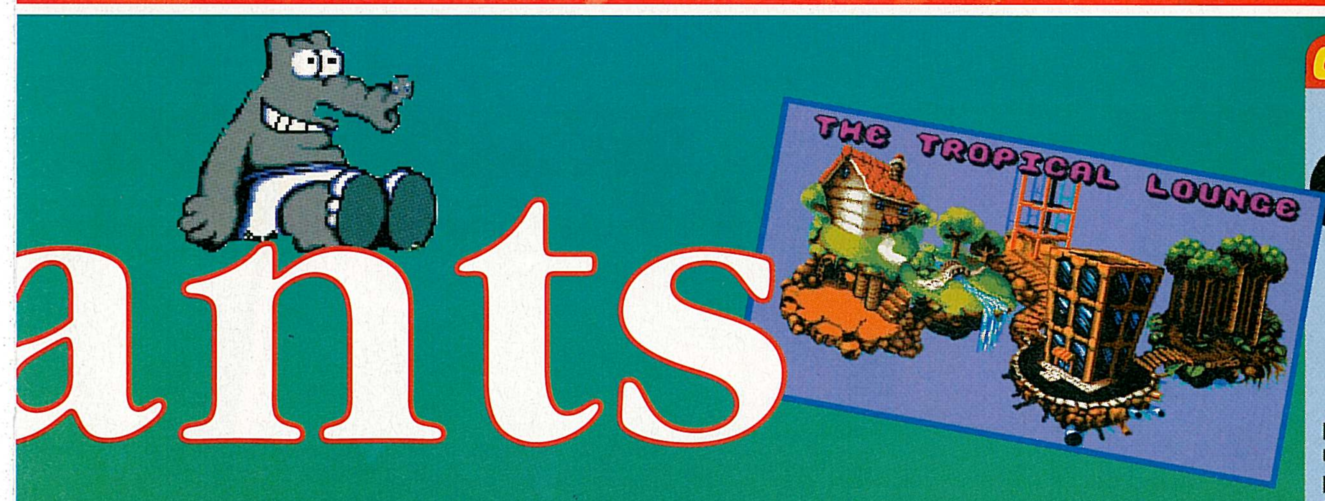
Se dice que los elefantes nunca olvidan nada pero esto no es más que una cualidad innata y completamente natural. Bruno todavía tiene que dominar este arte y pierde constantemente la pista de dónde y dónde no ha estado. En su mundo imaginario Bruno ha decidido seguir a Jack a través de los recuadros tomándolos como referencia para no perderse. En el juego también sirven para comenzar de nuevo en el caso de que los enemigos de Bruno le hayan vencido completamente.





▲ *Los pañales de Bruno son un modelo exclusivo.*





POLOS ROJOS Y AMARILLOS

Bruno siempre está buscando motivos para conseguir más polos de hielo. Hasta este momento no ha convencido a sus padres con ninguna de sus diez buenas razones. En los sueños de Bruno los polos de hielo son la fuente de muchos superpoderes que sirven para ayudar al pequeño elefante en sus aventuras. Para alcanzar la cantidad justa Bruno debe ingerir tres unidades antes de que hagan efecto. Por supuesto siempre se agradece la variedad y así los polos de distintos sabores y las combinaciones de los mismos suministran distintos poderes. Aquí tienes una muestra de algunos:

Broncos: los polos de lima, limón y frambuesa ofrecen a Bruno la fuerza para alcanzar mayores alturas en el aire con la ayuda de un doble salto.

Super esputo: lo mínimo que Bruno podría hacer es mantener los dulces en su boca, ¡pero no! ¡Después de absorber un polo de limón y dos de sabor a lima, los escupe de nuevo! ¡Repugnante!



Super Ottifant: Dumbo no tiene punto de comparación con Bruno cuando se trata de acrobacias, pero sólo después de convertirse en Super Ottifan y una vez que ha comido tres polos de limón.



Zapatos de velocidad: comer tres polos con sabor a lima incrementa momentáneamente la velocidad de Bruno.





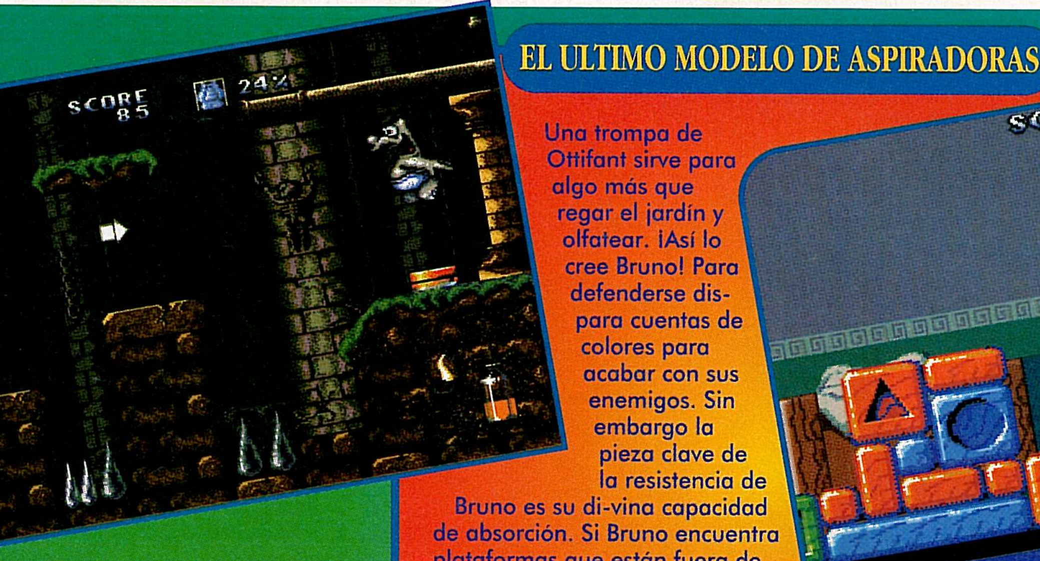
COMENTARIO

RIKI

Graftgold es uno de los líderes pro-gramadores de su país con años de tra-bajo a sus es-paldas en la producción de juegos. Gods, su primer títu-lo para Mega Drive, mantuvo su tradición en la producción de software de calidad. Este juego de la misma compañía me ha defraudado mucho. En los gráficos hay de todo, algunos de los niveles son impresionantes, otros tienen peores gráficos que algunos juegos de Master System (por ejemplo el nivel uno). El sonido se puede calificar de igual for-ma. Sin embargo, es en el juego donde surgen los peo-res problemas. La acción es muy poco original, el estilo es muy parecido a Cool Spot y Global Gladiators con muy poca variación entre los niveles. Sin embargo, por su precio cabría espe-rar otra cosa. Básicamen-te, ¿cuál es el motivo de comprar este juego exis-tiendo otros como Flash-back, Rocket Knight Adventures, Sonic II y Tiny Toons por el mismo precio? Una pieza tremendamente lamentable de software insignificante, y un día triste en la historia de uno de las mejores casas de programación del país.

INFORME A LARGO PLAZO

HORA	INGENIO
DIA	ACCION
SEMANA	DESAFIO
MES	REFLEJOS
AÑO	



EL ULTIMO MODELO DE ASPIRADORAS

Una trompa de Ottifant sirve para algo más que regar el jardín y olfatear. ¡Así lo cree Bruno! Para defenderse dis-para cuentas de colores para acabar con sus enemigos. Sin embargo la pieza clave de la resistencia de Bruno es su di-vina capacidad de absorción. Si Bruno encuentra plataformas que están fuera de su alcance, activa su grandiosa fuerza de aspiración para atraer hacia sí los salientes que se encuentran a grandes distancias.

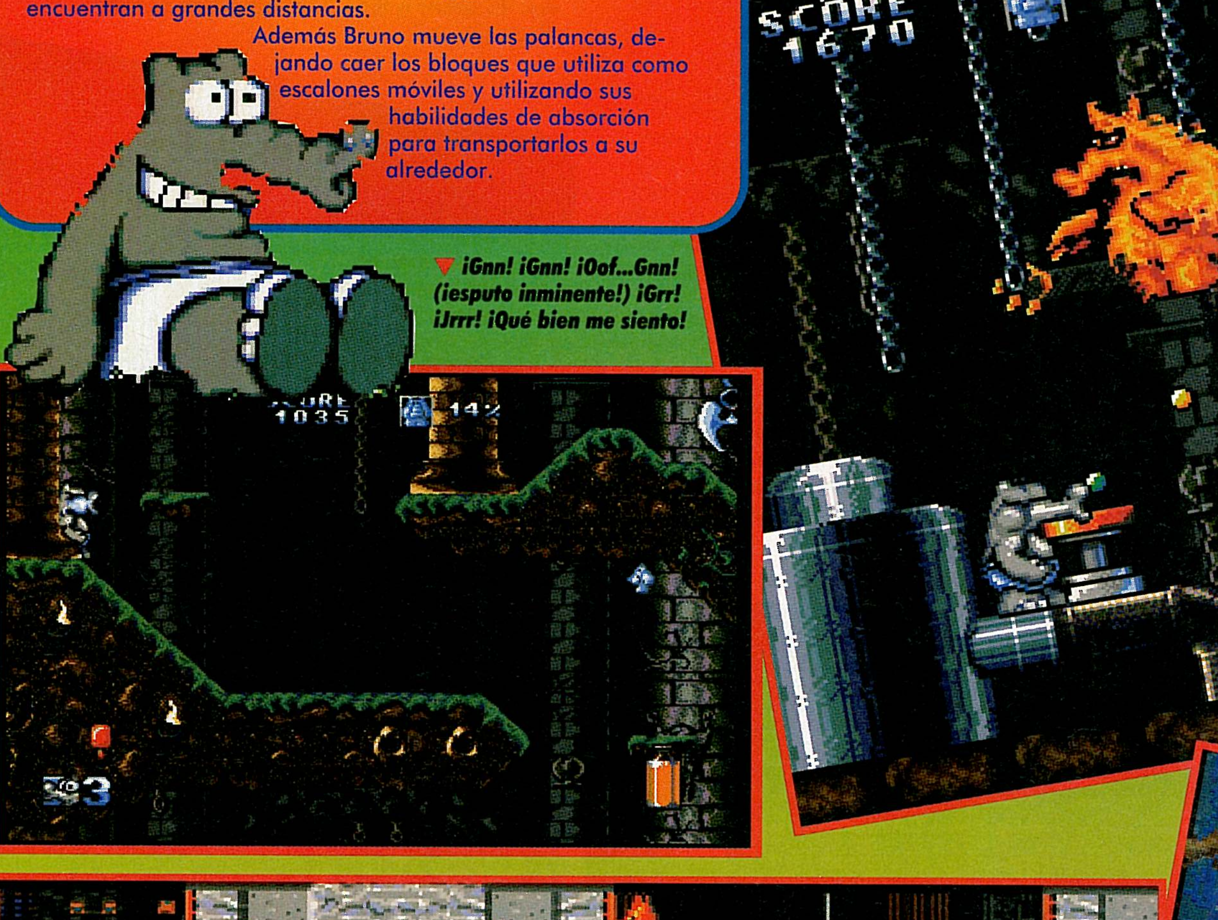
Además Bruno mueve las palancas, dejando caer los bloques que utiliza como escalones móviles y utilizando sus habilidades de absorción para transportarlos a su alrededor.

COMENTARIO



PAKO

No conozco demasiado a los Ottifants y estoy disgustado de haber apreciado alguna vez este más que típico juego de plataformas en el que intervienen. El aspecto del juego se ha creado muy bien y cuenta con algunas ideas interesantes, pero no existe afinidad con el personaje central del juego que se ve en la obligación de sumergirse en los confines de esta mediocre aventura. Se supone que Bruno es al igual que Bart Simpson un personaje con una imaginación desbordante pero no hay ninguna evidencia de ello. Por el contrario, el jugador sufre con Bruno a lo largo de seis niveles parecidos que ofrecen las mismas funestas trampas y la oportunidad de salirse fuera de la pantalla sin previo aviso. Por supuesto resulta muy frustrante porque es bastante injusto. Sin estos problemas el juego es extremadamente evidente y por tanto sencillo. No hay ninguna motivación para recoger las piruletas ni tampoco existe necesidad de aprovecharse de los superpoderes que Bruno consigue por medio de los polos de hielo. Honestamente no entiendo el motivo de Sega para licenciar este juego. ¿Una tentación para dar un sablazo a tus papis? Ni lo pienses.



▼ *¡Gnn! ¡Gnn! ¡Oof...Gnn! (¡esputo inminente!) ¡Grr! ¡Jrrr! ¡Qué bien me siento!*



▲ Tralara larito, je, je... este yo pasaba por aquí, no te lo vas a creer pero en realidad yo no soy de este juego...

PRESENTACION 78

▲ Una buena representación de las seis zonas que Bruno va a visitar recrean bien el juego.

GRAFICOS 82

▲ Un decorado agradable. Bruno se ha animado bien.
▼ Los sprites del enemigo son pequeños y carecen de ingenio. Algunos fondos de pantalla son horribles, y ¿por qué tiene Bruno un gigantesco contorno negro?

SONIDO 71

▼ Algunos chillidos divertidos y los gritos ascienden en ocasiones.
▲ Generalmente los sonidos ofrecidos son similares a los de un supermercado en hora punta.

JUGABILIDAD 72

▲ La utilización que hace Bruno de su trompa es un toque interesante. También responde correctamente a los comandos.
▼ Por desgracia Bruno no tiene nada interesante que hacer.

DURACION 66

▲ Los niveles son engañosos y no eres capaz de terminar el juego en una sola vez.
▼ Penosamente no sentirás ningún deseo de terminar el juego.

GLOBAL 68

Un juego de plataformas muy bien presentado con unas cuantas ideas novedosas que evitan que se convierta en una auténtica basura. Los buenos gráficos no son suficientes para honrar a Bruno y sus amigos.







1-2 JUGADORES



PRECIO	PCF
POR	TENGEN
DESDE	YA

OPCIONES

CONTROL: JOYPAD
DIFICULTAD: MEDIA
CONTINUACIONES: CONTRASEÑA
NIVELES: UNO
RESPUESTA: POBRE

1ª PUNTUACION

22,000,000

ORIGEN

Dragon's Revenge emula un juego de máquina del millón; es la secuela del juego Dragon's Fury y Devil Crash de 1991.

CONTROLES

La izquierda del D-pad controla al petaco izquierdo. El resto de controles del D-pad no se utilizan.

- **A** SIN FUNCION
- **B** PETACO DERECHO
- **C** LADEAR
- **S** PAUSA

COMO JUGAR

Utiliza los petacos para mantener la bola en la zona de juego. Entra en las áreas de bonificación para liberar a las aventureras.

Siéntate y prepárate para contemplar el mayor recreativo desde la máquina del millón con la que pasabas las horas muertas cuando eras un mocoso (no quiero decir con ello que si le sigues dando al petaco seas un retrasado mental, al contrario, lo considero uno de los mejores entretenimientos, salvando...). Dragon's Revenge es una continuación de los horrores que aparecían en Dragon's Fury, una mesa infernal llena de fantasmas y seres maléficos, que representaba el paraíso de las máquinas del millón. La segunda entrega se ha recreado con una cantidad similar de seres repugnantes.

Un pueblo lejano está sufriendo las fechorías de un malvado dragón. Anteriormente, la bestia demandaba el sacrificio de una persona cada diez años, y no estaba demasiado contento con lo que se le venía ofreciendo. Sin embargo, uno de sus menús, un intrigante llamado Darvel, sugirió al dragón que a partir de ahora demandase la doncella más rubia del lugar. Como es natural, el dragón accedió, y Darvel se convirtió en su consejero personal.

Este estado de cosas se mantuvo hasta la llegada al pueblo de tres aventureras con la intención de destruir al dragón. Sin embargo, durante todo ese tiempo Darvel había adquirido poderes mágicos y las encerró en una bola de cristal. Uno de las aventureras logró invocar con su último reducto de fuerza a una bola tan rápida como un rayo. Esta bola se moverá a lo largo de la fortaleza de Darvel, buscando el modo de desatar la venganza del dragón.

DRAGONS REVENGE

DARVEL

En el centro del tablero encontramos a Darvel. Su cabeza está rodeada de tres luces. Si las tres adquieren el mismo color su cara toma vida (utilizando imágenes digitalizadas "reales"). Si las luces se vuelven de color turquesa, Davel salta al exterior de su posición, y se pasea por la pantalla, llevando una piedra preciosa. Impacta en ella para obtener puntos de bonificación.





▲ *¿Te diviertes? Darvel es todo un espectáculo.*

COMENTARIO



GUS

Dragon's Revenge es una secuela que no consigue igualar al original. Aunque la situación y el decorado son los mismos, las buenas ideas se han perdido en un mar de mediocre programación y de ínfimos gráficos. Un juego de petaco siempre tiene que caracterizarse por el realismo del movimiento de la bola. En este aspecto, Dragon's Revenge ha salido mal parado. La bola choca en los ángulos más raros, golpea algunos artefactos y parece que atraviesa otros. Además, los lanzadores son demasiado estrechos para lograr un dominio correcto de la bola. Los gráficos y el sonido no colaboran en absoluto, ya que parecen creados por un principiante. Dragon's Fury no podría calificarse como malo, pero parece que en ocasiones llega a inclinar peligrosamente la balanza en este sentido.

El tablero de Dragon's Revenge cuenta con ciertos elementos que le hacen parecer un corriente juego de petaco a los ojos de un simple mortal, pero en realidad está repleto de algunos artefactos de gran significado mágico:

CALAVERA

Al igual que si de un sendero se tratase, cuando es golpeada, esta calavera libera gran cantidad de inmundicias horripilantes. Aciertos repetidos disparan el marcador.

CRISTAL

Necesitarás muchos impactos para destrozar este cristal. Si lo consigues abrirás un nuevo canal flanqueado por monstruosas cabezas de demonio.

CORAZONES

Consigue que estos corazones se tiñan de rojo y obtendrás premios especiales que multiplicarán tu marcador.

MURO ESQUELETICO

Esta trampa amenaza con hacerte descender hasta los niveles más bajos. Golpea la parte superior del arco.

IMPULSORES

Estos dos canales impulsan la bola hasta el punto más alto del tablero.

CABEZA DE DRAGON

Escupe fuego, vomita horrores demoníacos y de hecho, gruñe bastante. Verdaderamente, una cabeza de dragón poltúnce?

LOTO

La flor es una cámara con dos puentes. Cuanto mayor es el tiempo que la bola consigue permanecer en su interior, mayor es la cantidad de puntos.

CAMBIANDO TABLEROS

La mayor parte de la acción de Dragon's Revenge transcurre en movimientos sobre el tablero de la máquina del millón, que se extiende a lo largo de tres pantallas, enlazadas por varios pasadizos, y guardadas por series de petacos. La única forma de perder una bola se produce cuando cae al agua que se encuentra por debajo de la parte inferior de la pareja de petacos. La bola se lanza desde un canal lateral, con una velocidad variable.

INFORME A LARGO PLAZO
HORA
DIA
SEMANA
MES
AÑO

ANALISIS
INGENIO
ACCION
DESAFIO
REFLEJOS

COMENTARIO



LUZ

Estoy absolutamente de acuerdo con mi compañero en que este juego no es tan bueno como el original pero pienso que, a pesar de sus fallos, puede seguir calificándose con tal adjetivo. Cuando un juego original consigue elevar el listón hasta el nivel en que lo hizo Dragon's Fury, siempre es difícil que la secuela logre repetir la hazaña. Aunque ésta sigue poseyendo la misma originalidad (tienes que dar crédito a los programadores para intentar algo distinto, aunque se han pasado con los niveles de bonificación que a pesar de su gran colorido son demasiado "bidimensionales"). Además el efecto es muy pobre y no tan interesante como podría ser gracias a la inteligente representación en escala de las bolas en estas zonas). Los gráficos del tablero principal tampoco son tan buenos como los del original. No parece que haya mucho que hacer, y la sensación es que ha aparecido con dos años de retraso. Soy una acérrima seguidora de los juegos de petaco, y si lo eres también, te recomiendo que lo compres porque es la mejor oferta dentro de este género que he visto durante años, pero no esperes milagros!





◀ *Somos repugnantes y nos encanta todo lo que tenga mucha grasa y sangre.*

▼ *¡Quiero ser un tomate!*

GENERACION

Horripilantes formas de vida surgen en diversos puntos del tablero. No representan ningún peligro para la bola, a excepción de desviarla de su trayectoria y hacer que la ruta sea impredecible. Con nombres como Baalzhog, la Pesadilla Espinosa, y los Detergentes Cerebrales, habrás adivinado que la mejor medicina contra ellos es la muerte. Si consigues exterminarlos ganarás algún tipo de premio, como la apertura de un camino a una habitación secreta.



BOLAS

Estas son cinco pantallas de bonificación, a las que accederás después de atravesar una serie de pasadizos secretos. Todas se representan en una única pantalla, con una tarea determinada. Las tres primeras contienen a las aventureras a las que debes liberar de sus prisiones de cristal. Para cada bola cristalina rota, el jugador obtiene la oportunidad de jugar otra bola más en las siguientes pantallas de bonificación. Perder la bola en una de estas pantallas no te restará una vida.

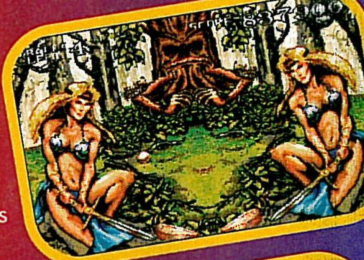
BONIFICACION 1

Se ambienta en una catarata, el ataque de los trolls consiste en dejarse caer desde el cielo. Intentarán sacar tu bola del tablero chocando sus cabezas contra ti.



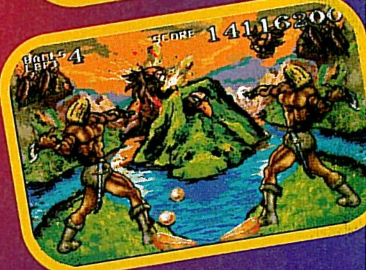
BONIFICACION 2

La valquiria está prisionera en un árbol lleno de arañas. ¡Glub! Aplasta las ramas del árbol para encontrar la bola.



BONIFICACION 3

La tercera aventurera está vigilada por un pájaro gigantesco, cuyo nido se encuentra en una isla. Acabar con las águilas y los tentáculos del lago es el medio de protegerla.



BONIFICACION 4

El monstruo viperino se arrastra en un rancio pantano poblado por mosquitos que zumban sobre la bola.

BONIFICACION 5

Conocerás a los demonios de fuego después de pasar por la calavera, están protegidos por lava y gárgolas.







Darvel giggles as you tickle her chin with a flipper.

PRESENTACION 79

▲ La opción de palabra clave es una forma útil de evitar las partes aburridas. Una selección de opciones.

GRAFICOS 68

▲ Guarda cierto parecido con el aspecto gótico del primer juego.
▼ El diseño del tablero es una chapuza y las pantallas de bonificación parecen dibujos de niños de guardería.

SONIDO 76

▲ Diferentes melodías para la pantalla principal y los niveles de bonificación, y muchas voces digitalizadas.

JUGABILIDAD 76

▲ Una diversión de petaco bastante mediocre, y pantallas de bonificación interesantes.
▼ El juego dura demasiado.

DURACION 67

▲ Las máquinas del millón son una excelente elección para pasar el tiempo, aunque no continuamente.
▼ Llegar al final no te llevará mucho tiempo.

GLOBAL 74

Un desengaño cuando piensas que Dragon's Fury se ha pasado de moda. Revenge se edifica sobre arenas movedizas. Cantidad no implica calidad.





2 JUGADORES

PRECIO	PCF
POR	EA
DESDE	ENERO

OPCIONES

CONTROL: JOYPAD
DIFICULTAD: PARA BEBES
CONTINUACIONES: 0
NIVELES: UNO
RESPUESTA: PASABLE

1ª PUNTUACION

56,000

ORIGEN

Un título sin licencia que se atreve a plagiar elementos de juegos como Rastam y Risky Woods.

CONTROLES

El d-pad se comporta como siempre y también te servirá para seleccionar las pociones después de pulsar Start.

- A EMPLEA LA MAGIA
- B ARMA
- C SALTA
- S SELECCIONA LA MAGIA

COMO JUGAR

Anda de principio a fin. Convierte en rodajas de salchichón a todos tus enemigos.

Da gracias a dios, valiente caballero, por no vivir en los dias del antiguo medioevo. Donde crueldad, pobreza y ambición reinaban por igual. Donde los caballeros debían enfrentarse continuamente a las fuerzas del mal para liberar a bellísimas doncellas de un trágico final. También, época en que los aventureros blandían gigantescas espadas y se servían de extraños preparados para sanar sus heridas. Pero, por encima de todo, se trataba de una época misteriosa.

La misma atmósfera enrarecida y dispersa, a la vez, puede encontrarse por igual en Blades of Vengeance, un juego de sables y conjuros, en el que tres aventureros exploran castillos construidos sobre cavernas y, que por desgracia, ha imitado demasiado a juegos anteriores. Prepárate a encontrar hechizos, demonios, pasadizos secretos y, en ocasiones, viejos brujos sin un solo diente. Adelante, valiente guerrero...



BLADES OF VENGEANCE

COMENTARIO



LUZ

Oh mira aquí, pero si es Risky Woods, ¡Oh, perdón! ¿No habré metido la pata? Es que...¡se parece tanto! Me acaban de soplar que su nombre es Blades of Vengeance, pero ahora que lo miro mejor, ¡es todavía peor que el primero! Realmente no me entra en la cabeza cómo es posible que compañías de software pongan en la calle juegos de este tipo y menos aún, cómo se entiende que pretendan venderlos por un precio tan alto. Horrible, los chapuceros gráficos del Amiga combinados con una música inaguantable de chaka-chuka, efectos de sonido que parecen ejecutados con una batería de cocina y un juego absolutamente asqueroso que no consigue remontar demasiado en ningún momento.
Pero, seamos sinceros, ¿quién demonios quiere mejorar? o mejor aún, ¿quién quiere empezarlo? Yo desde luego no, ni nadie que tenga un mínimo de gusto.



Valkirya está preparada para matar

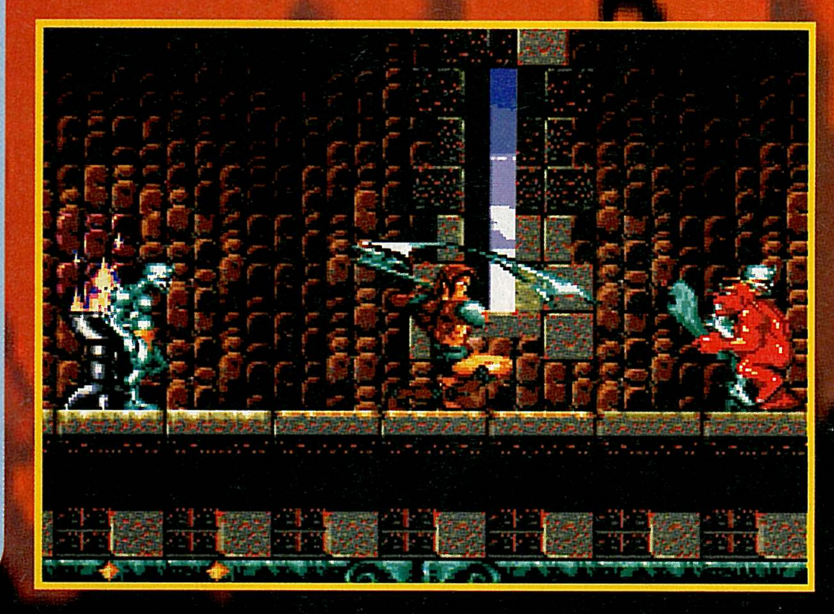


El mago lanza energía



Barbarian es muy efectivo.

¡Me atacan por todas partes!





UNA AYUDITA POR FAVOR

A lo largo del paisaje, a alguien le ha parecido oportuno abandonar cofrecitos de madera, que contienen una ayudita, si los recoges tu poder se verá incrementado. Dinero, magia y vidas son algunos ejemplos de lo que podrás encontrar. Algunos se encuentran en el camino principal, pero los tesoros más valiosos se esconden en cámaras secretas, tras muros falsos.

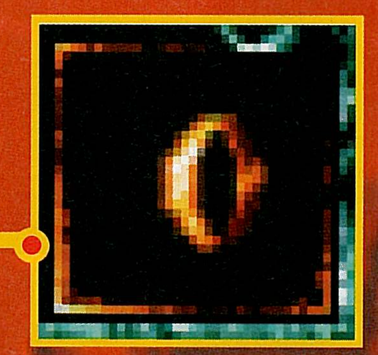




Y ahora, ¡por el aire!

MAGIA PARA TODOS

La magia juega un papel importante, tal y como cabría esperar de un juego de "espadas y brujería". La magia se presenta en forma de bastones, pociones, pergaminos y anillos. Las pociones "curativas" y los "campos de fuerza" no necesitan explicación y pueden utilizarse en cualquier momento. Otras, como el gas y el anillo de Midas son más misteriosas y sólo tienen una utilidad limitada, que debes averiguar. Los objetos se encuentran en arcas, o pueden adquirirse en una tienda que aparece al pasar de un nivel a otro. Según progresas, el repertorio de la tienda se va incrementando.



ANILLO DE MIDAS



PERGAMINO DE FUERZA



POCION CURATIVA

BASTON EXPLOSIVO

INFORME A LARGO PLAZO
HORA
DIA
SEMANA
MES
AÑO

ANALISIS
INGENIO
ACCION
DESAFIO
REFLEJOS

TE HACE FALTA UN AFEITADO

La esgrima (o conjuros mágicos) es la base de Blades of Vengeance. Cada uno de los niveles de plataformas encierra gran cantidad de criaturas sedientas de sangre que sólo entienden el lenguaje de la espada; tu espada. De acuerdo al progreso del nivel, la cantidad de golpes necesarios para acabar con una criatura va en aumento y sus tácticas se hacen cada vez más malvadas. Existe también la amenaza de otros enemigos que acechan por todas partes. He aquí algunos:

DEMONIO DE FUEGO



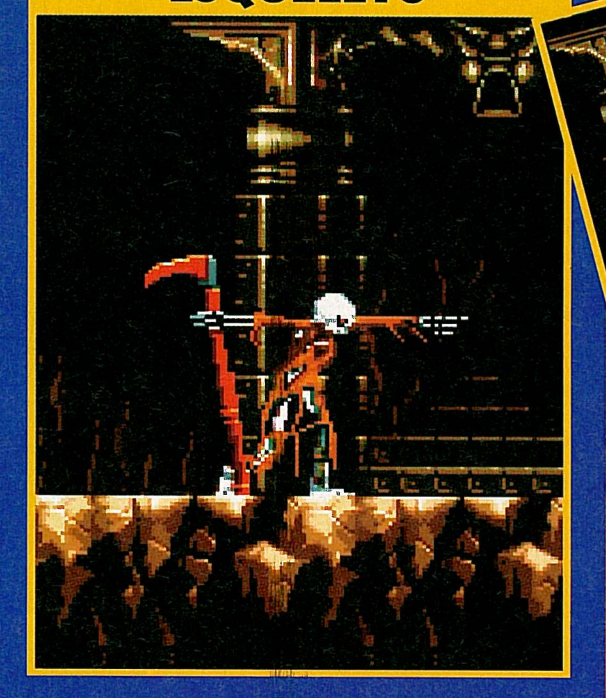
ARPIA



PERRO DEL INFIERNO



ESQUELETO





◄ *Parece una danza macabra*

► *Si te señala este con su dedazo apartate que duele*







PRESENTACION

61

▲ Cada nivel se inicia con distintos efectos. Una elección de los personajes.
▼ No hay niveles de habilidad, ni opciones y la presentación es una porquería.

GRAFICOS

67

▲ Buena utilización del color en algunos fondos de pantalla; el aspecto de los personajes es bueno.
▼ Poco densos, repetitivos y enemigos muy poco provocativos.

SONIDO

53

▼ Las notas se pueden contar con los dedos, los efectos especiales son repugnantes.

JUGABILIDAD

60

▲ Al principio no está mal jugar a través de los niveles en busca de hechizos y pasadizos secretos.
▼ Pero no se tarda mucho en descubrir la verdadera cara del juego.

DURACION

52

▼ Tardarás mucho tiempo en acabar Blades of Vengeance, a pesar de que no tiene continuaciones. En consecuencia, te parecerá más aburrido que acudir a una reunión de vecinos.

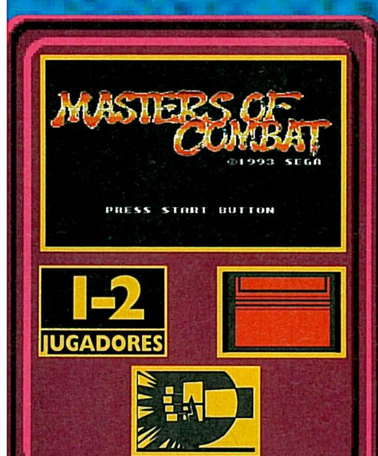
GLOBAL

53

Un juego de sablazos más pobre que la sopa de un asilo, que se viene abajo por su carencia absoluta de ideas originales. Los programadores lo han intentado, pero el resultado ha sido pésimo.



MASTERS OF COMBAT



1-2 JUGADORES

PRECIO	PCF
POR	SEGA
DESDE	ENERO

OPCIONES

CONTROL: JOYPAD
DIFICULTAD: DURA
CONTINUACIONES: DOS
NIVELES: TRES
RESPUESTA: BUENA

1ª PUNTUACION

26,000

ORIGEN

Masters of Combat es una imitación de Street Fighter, con movimientos especiales, un modo versus y rondas de bonificación.

CONTROLES

El joypad funciona en conjunto con los botones para la elaboración de los movimientos especiales.

1 Puñetazo

2 Patada

S Pausa

COMO JUGAR

Golpea a tus oponentes hasta su sumisión total en dos asaltos separados a contra reloj.

MEGA JUEGO

El extraño fenómeno sólo consiguió distraer la atención de los habitantes de Megalo durante un día. Millones de residentes verificaron los informes que hablaban de la aparición de un ovni y de su aterrizaje posterior en las cercanías de la ciudad. Los investigadores locales averiguaron las dimensiones del ovni, el punto de aterrizaje, pero cuando llegaron al lugar... ¡nada!

La opinión pública olvido el misterio hasta que... Un año después de la aparición del ovni, el alcalde de la ciudad de Megalo anunció un concurso para encontrar al mejor luchador del mundo. Inmediatamente todos los aspirantes al título se dirigieron al mejor gimnasio de la ciudad para ponerse en forma. Pero lo que desconocían es que en el misterioso platillo volante viajaban algunos super malvados y destructores oponentes: ¡los Maestros del Combate!

LOS VILLANOS MUTANTES

Existen cuatro Maestros del Combate, que han llegado a las finales sin ninguna dificultad. Puedes dominar los controles básicos con bastante rapidez, pero cada uno dispone de un amplio abanico de movimientos personales que destruyen a sus oponentes al primer contacto. Esto requiere un movimiento circular del joypad y una puntería perfecta.

HAYATE



Este Ninja cuenta con la espeluznante combinación de velocidad y fuerza, y porta armas muy peligrosas. Sus rápidos ataques son particularmente efectivos, pero posee incluso algunos movimientos especiales:

Hayate surca el campo de juego a toda velocidad mientras blande su afilada y curva espada. Causa un daño del 25%.

Esta imprevisible arremetida es una fusión de patadas que tumban a la mayoría de los oponentes en un visto y no visto. Causa un daño del 25%.

CUCHILLA TURMIX



PATADA "KE-TE-MA-TO"



GONZALES



De acuerdo, tiene unas curvas poderosas, pero ser una bola de grasa no es ningún impedimento para convertirse en un maestro de combate. De hecho, probablemente es el personaje más versátil:

Aunque se parece bastante al movimiento de Ruy, esta combinación de salto y puñetazo con giro de 360 grados es tan poética que se merece una miradita. Causa aproximadamente un 20%.

Este increíble paso de atletismo permite a Gonzáles sobrevolar la pantalla con una patada a lo Kun Fu directa al pecho de su oponente. Causa un daño del 15%.

PUÑETAZO DE DRAGON



PATADON VOLANTE





COMENTARIO



GUS

¡Genial! Apuesto a que los propietarios de Master System habrán perdido ya las esperanzas de encontrar un sustituto decente para Street Fighter. Después de tener que conformarse con otros como Pitfighter en el pasado, estábamos convencidos de que era inviable. Pero con Masters of Combat se ha demostrado que no. Los gráficos son alucinantes. Pueden parecer similares a instantáneas, pero todos los personajes tienen un aspecto excelente, y la animación resulta en ocasiones una maravilla. Lo que hace que el juego sea tan bueno es la original y extensa variedad de movimientos: todo tipo de patadas, lanzamientos y ataques místicos. También puede elogiarse su velocidad y los personajes a los que te enfrentas, a los que debes respetar (¡y temer!). Sin duda, un megajuego.





¡Soy un hacha! ¡Puedo cargarme hasta a Bud Spencer de un guantazo!

COMENTARIO



PAKO

Masters of Combat no sólo consigue abstraerte sino que también es visualmente excitante, considerando su modesto formato de 8 bits. Es indudable la dificultad de diseñar personajes que desaten la imaginación en todos los sentidos, pero el cuarteto presentado posee sus propias ricas identidades. De hecho, ¡es difícil elegir con qué jugador vas a participar en primer lugar! Existen tantos movimientos y combinaciones que perfeccionar, que pasará un año antes de que puedas presumir de su dominio; aún más considerando la perfidia y astucia de tus oponentes, ¡qué no se dejan vencer tan fácilmente! El método de control parece algo incómodo al principio porque difiere del "estándar" actual. Mortal Kombat es una birria en comparación con éste. ¡Cómpralo!

HIGHVOLTMAN

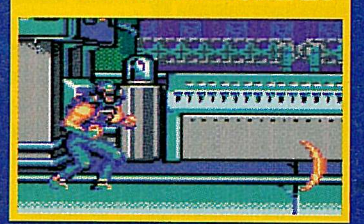
Este descendiente de Edison realiza unos movimientos que te dejarán con la boca abierta. Mejora su construcción física con ataques electrificantes que suelen atontar a su enemigo:

PUÑO VPLTAICO



Este puño de alta tensión causa destrozos increíbles, pero los adversarios han de encontrarse a muy corta distancia. Hasta un daños del 30%.

DESCARGA ELECTRICA



Es útil como ataque a larga distancia, una rápida onda de potencia que viaja a través de la pantalla a bajo nivel y que dejará a tu adversario con un peinado afro total. Sólo causa daños del 10%.

WINGBERGER



Representa al personaje más dotado y misterioso de todos. Con alas de madera y muchos movimientos en el aire, siempre está en las nubes. Aunque cuenta con algunas tácticas dignas de mención:

PATADON CON DOBLE GIRO MORTAL



Cuando este pase funciona, Wingberger recorre como un rayo la pantalla, dando unos buenos toquecitos con su pie a la mayoría de las cosas. Daño máximo del 20%.

RAYO DE ENERGIA



Este ataque es tan intenso que desequilibra al que lo envía. Sin embargo, es el movimiento más poderoso de largo alcance que aparece en el juego. 30%.

PRESENTACION 80

▲La opción para dos jugadores es su característica más llamativa, permitiendo también que los mismos luchen cuerpo a cuerpo.
▼Sólo tres niveles de dificultad.

GRAFICOS 87

▲Una increíble animación del luchador, y movimientos de combate que no deberías perderte.

SONIDO 82

▲Todo lo buena que podría ser utilizando el birrioso chip MS.
▼Es una pena que nadie pensase en alguna digitalización de gruñidos lastimeros.

JUGABILIDAD 92

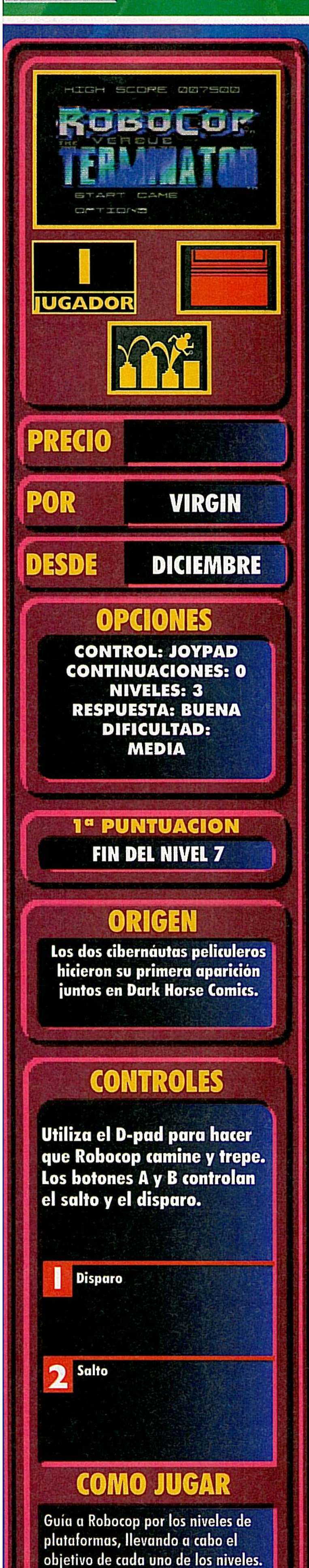
▲¡Mega jugabilidad! El juego tiene una velocidad supersónica y la variedad de ataques ofrece una auténtica elección estratégica.
El juego se puede sentir.

DURACION 88

▲Es un juego para el que te extrujarás la cabeza en busca de nuevas combinaciones. El juego de dos jugadores no tiene limitación de tiempo.

GLOBAL 90

Recomendable para todos los que buscan desesperadamente un buen juego de combate, es una incorporación superlativa a las birrias que pueblan el panorama de Master System.



Puede que creas que debe ser delicioso ser un superser con la cabeza de lata, pero piénsatelo mejor. Sólo imagina un poco; cada vez que desees hacer tus necesidades tienes que apañártelas con el abrelatas, para luego quedarte hecho polvo y quemarte todos los bits cuando intentes soldarte de nuevo. Afortunadamente para Robocop, un cerebro privilegiado ideó una cremallera especial para evitarle dolores innecesarios de forma que su armadura permanece intacta, y sin señales de óxido.

Terminator no tuvo tanta suerte, este tipo de tecnología no le alcanzó, de forma que promete vengarse con cualquiera que se le ponga por delante, es decir con la mayor parte del mundo.



▲ *¡Barrilete, barrilete!*



▲ *Calles con clase*

COMENTARIO



GUS

La verdad es que prefiero esta versión antes que la de Mega Drive. Pero creo que las razones están más que justificadas. El sentimiento que me inspira este quebrantacircuitos es indescriptible. Disparos a mogollón, incluyendo cámaras de seguridad y ventanas de bloques de apartamentos. El juego resulta algo lento, y no tienes el mismo complejo de diana que puedes sufrir en la versión Mega Drive: esta vez tú das en el blanco, no eres tú el blanco. Hay mucha farfolla en la presentación, cosa curiosa en Master System, parte de la cual incluye diálogos digitalizados. Esto confirma la posición de Robo vs Terminator como uno de los juegos Master System más importantes del año.



▲ *Una tierra aterrada*



▲ *¡No te resistas! ¡Bastardo!*



COMENTARIO

LUZ

Como ocurre con la versión Mega Drive de este juego, encuentro que es una auténtica pasada. Naturalmente ésta resulta algo simplista en comparación con la otra mitad, pero los gráficos siguen siendo buenos en Master System (a pesar de algo de decelaración y parpadeos) con fondos muy detallados y unos jefes enormes. Hay montones de armas diferentes y multitud de enemigos en los que aplicarlas. Incluso ofrece diálogos digitalizados. Básicamente se trata de acción de plataformas, guantazos y demás, pero aún así es uno de los mejores juegos jamás vistos para Master System, a pesar de que un jugador curtido puede encontrarlo demasiado sencillo en el modo FACIL.



NIVEL 1: ENTRENAMIENTO

OBJETIVO: EVITA LAS BALAS

Se trata de un rápido ejercicio de supervivencia. Guía a Robocop por las calles de Detroit, acabando con los malos, evitando las cargas de dinamita y recogiendo armas de más. Si no puedes superar este nivel la verdad es que eres una maricuela con vestido de faralaes.



NIVEL 2: LAS CALLES DEL VIEJO DETROIT

OBJETIVO: RESCATA A LOS REHENES

Parecido al nivel anterior, sólo que ahora tienes que rescatar a unos rehenes de los capos del crimen local. No supone un gran problema, estáte al loro, pues hay una habitación de bonificación oculta. El jefe Terminator es una nenita.



NIVEL 3: DELTA CITY EN OBRAS

OBJETIVO: ELIMINA LAS CAMARAS DE SEGURIDAD

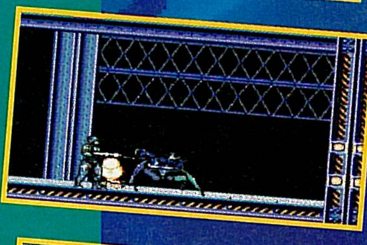
Por alguna oscura razón, Robo tiene que eliminar todas las cámaras de seguridad con el fin de proteger el lugar. Todo se está poniendo muy feo, especialmente el jefe, esta vez Robocop 2, ¡que es todo lo duro que te puedas imaginar!



NIVEL 4: LA GRANJA TOXICA

OBJETIVO: ENCONTRAR LOS RESIDUOS TOXICOS

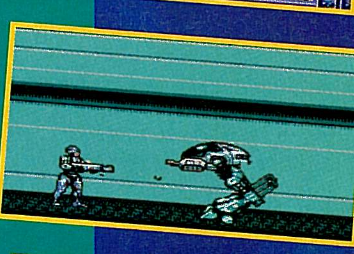
De verdad, saltar sobre residuos tóxicos puede dañar tu salud seriamente, ¡así que no lo hagas! Además, impide que te disparen los trillones de malos que te están esperando y asegúrate de que te cargas el minitanque de pacificación humana que está al final del nivel. Dirígete al nivel de bonificación a cualquier precio, aunque tendrás que enfrentarte a un arácnido si lo haces.



NIVEL 5: COMPLEJO DE OFICINAS

OBJETIVO: RESCATA A LOS EMPLEADOS Y DESTROZA LA OFICINA

Montones de rehenes a los que rescatar, Terminator ha de emplear toda su capacidad destructiva fuera y dentro de las oficinas antes de la alucinación mortal del final, de la mano del ED-209.



NIVEL 6: SALIDA

OBJETIVO: LIBERA REBELDES

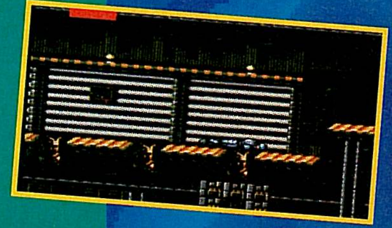
Más liberación de rehenes, con una guerra entre humanos y entes extraños entre medias. Montones de Terminators pero las rocas que caen del techo es lo que has de tener en cuenta.El jefe es un tipo fácil de machacar ¡siempre que dispongas de una fuerza de disparo adecuada!



NIVEL 7: ENTRAR A SKYNET

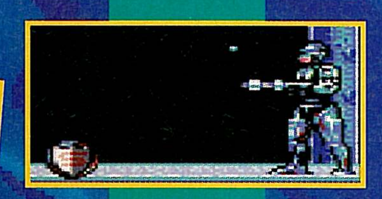
OBJETIVO: SOBREVIVE

La verdad es que no es nada fácil, hay montones de Terminators. A pesar de que mueren con dos disparos, resultan peligrosos por la cantidad.

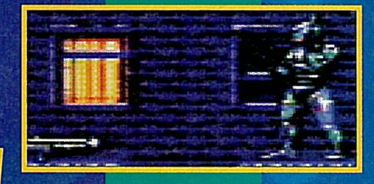


DISPARA A MATAR

La verdadera diversión que ofrece este juego viene de la mano del amplio rango de armamento disponible para Robi, hay elementos que están simplemente en el suelo, mientras que otros están ocultos. Hay incluso una Beretta Auto-9 estándar que resulta estupenda para destrozar villanos, aunque contra auténticos jefes resulta algo pobre. Hay pistolas láser y misiles tele dirigidos para machacar hasta los entresijos. Cuanto más avances en el juego, mejores serán las armas que consigas. Mantén los ojos bien abiertos, los enemigos se reproducen como conejos.













LO HICE A MI MANERA

Hay once niveles en Robocop vs Terminator, así como multitud de niveles de bonificación ocultos. Cada nivel tiene presenta un objetivo primordial que has de cumplir si deseas contemplar la siguiente parte del juego. Se ofrece incluso un repaso de los siete primeros (no queremos mimarte).

PRESENTACION



▲ Una presentación muy básica y unas opciones a juego, lo que resulta muy agradable y limpio.

GRAPHICS

87

▲ Unos sprites agudos y unos fondos sencillos pero efectivos.
▼ Si el número de sprites en pantalla se eleva, éstos se mueven con torpeza.

SONIDO

92

▲ Diálogos digitalizados y unos buenos efectos. La música es la típica de Master System, pero aún así no está mal.

JUGABILIDAD

91

▲ Realmente fácil es hacerse con el tranquillo. Su comienzo es sencillo pero pronto la cosa se pone fea.

DURACION

88

▲ Emoción por un tubo que mejora cuanto más lo juegas. Oh, y hay montones de secretos que descubrir.
▼ Los jugadores curtidos lo encontrarán muy fácil.

GLOBAL

89

Un brillante ejemplo de programación y un estupendo homenaje a los protagonistas. Un juego de guantazos y plataformas adictivo desde el primer paso.



DESERT SPEEDTRAP
Starring Road Runner and Wile E. Coyote

¡Hoooola! Bienvenido al "desierto viviente". Todo tipo de formas de vida habitan en este árido y hostil paisaje: escorpiones, cactus... mm, Correcaminos,... mm, inteligentes coyotes. Sí, dos especies asombrosas que desvelan los caprichos de la evolución. El primero es parecido a un avestruz, emite un sonido similar al de la bocina de un coche y tiene una velocidad de arranque que quita el hipo (Correcaminus velocitae). El segundo ha evolucionado de tal manera que es capaz de emplear herramientas con una finalidad exclusivamente depredadora (Estupidus Coyotus) (siempre está comprando por correo productos de la compañía Acme). Investiga la vida de estas dos peculiares criaturas...

A TODA LECHE
Teniendo que controlar a un animal como el Correcaminos, deberás centrarte en la velocidad, que habrá de ser tan alta como el momento precise. Está estrictamente limitada, aunque puedes aumentarla si recoges estrellas (cada una representa un segundo adicional). Si consumes todo tu tiempo perderás una vida.

ALPISTE
Las semillas son un suministro indispensable, pero ¡el Coyote ha camuflado algunas bombas entre ellas!

FANTASIAS PUBLICITARIAS
Cuando transcurre un tercio de tu turno te encuentras al Coyote en una situación insólita. El correcaminos esquiva su ataque en forma de proyectil y consigue evitar su embestida con camión. Alcanza la salida.

EN OTRO LUGAR
Puede que te encuentres con un extraño champiñón plateado en el desierto. A través de él llegarás a un lugar secreto, repleto de estrellas. Sin embargo, un extraterrestre protege este misterioso territorio.

COMENTARIO



No hay mucho que decir sobre el correcaminos, aunque sigue siendo un personaje entretenido. La acción es muy rápida y absorbente, en parte debido a las reducidas dimensiones de la pantalla. La nitidez de los gráficos lo salva de convertirse en otro juego de plataformas del montón. Hay que decir que Probe lo ha hecho bastante bien. No es malo para Game Gear.

LUZ

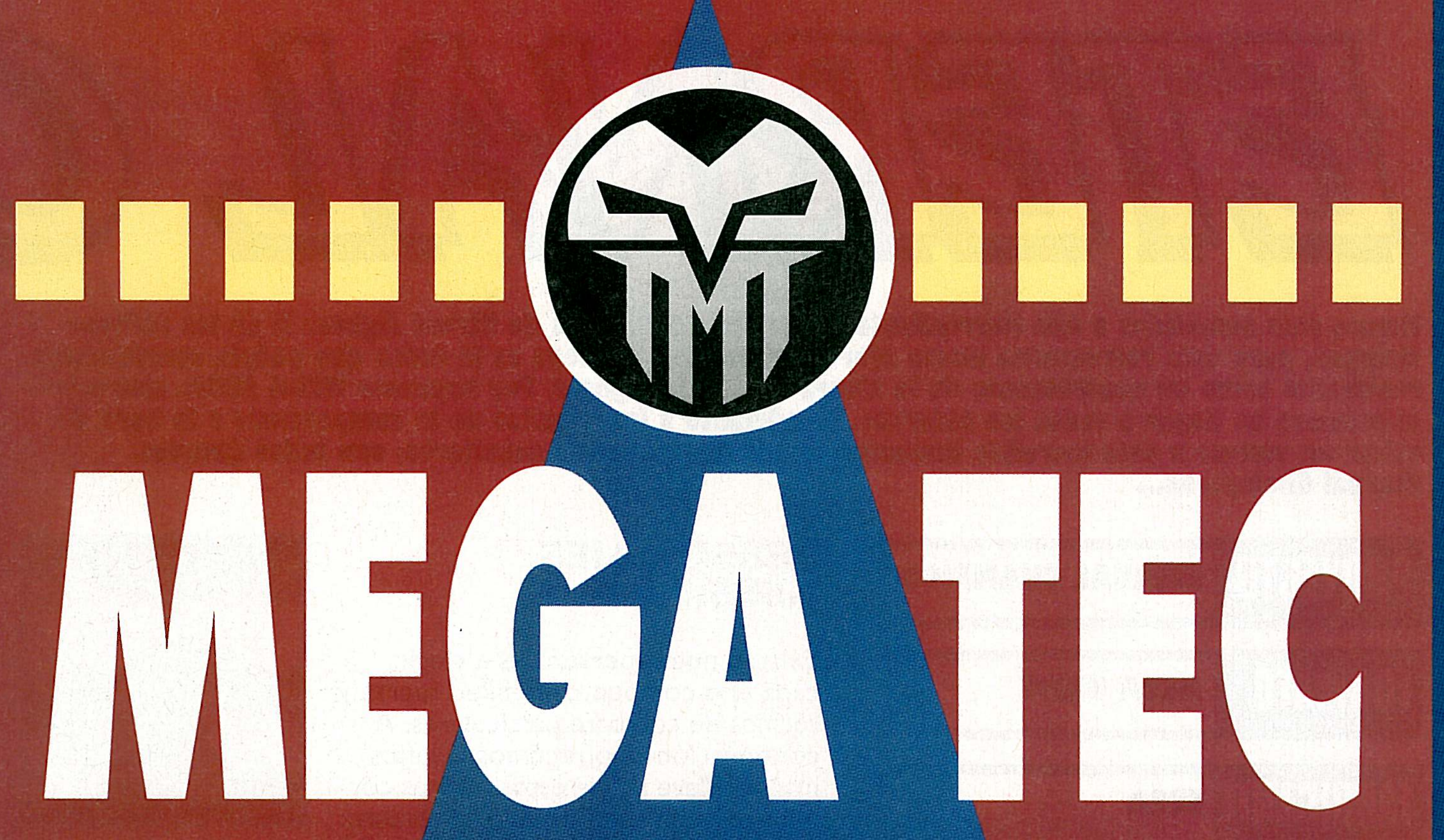
COMENTARIO



¡Bee-beep! Road Runner tiene personajes claramente reconocibles, así que, si te consideras un seguidor de los dibujos animados y de los fallidos inventos del Coyote, te parecerá la repera y aunque se trata de otro juego de plataformas es rápido y tiene unos gráficos excelentes. Merece la pena.

GUS

PRESENTACION	72
Tres niveles de habilidad y buenos dibujos.	
GRAFICOS	78
Pequeños pero buenos personajes.	
SONIDO	74
Una música bastante cutre, pero buenos efectos de sonido.	
JUGABILIDAD	79
Inicialmente resulta complicado manejarlo, pero te haces a él.	
DURACION	73
No tiene muchos niveles, pero es bastante divertido.	
GLOBAL	77
Otro juego de plataformas para Game Gear, aunque no es una pérdida de tiempo para nadie.	



MEGA TEC

Las páginas técnicas de nuestra revista, con información completa y actualizada.

¡Lo más de Mega Sega!

¡MEGA TOTAL!



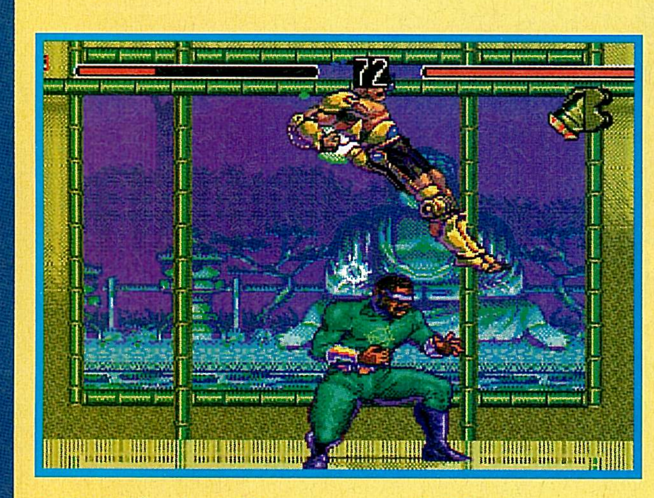
ETERNAL C

Hemos sido sometidos a una horripilante avalancha de clónicos de Street Fighter II en los últimos tiempos, pero esta refrescante nueva oferta procedente de Sega es la única que podría considerarse realmente como un contrincante de la altura de Street Fighter. Por supuesto MEGA SEGA, siempre el primero en llegar a todos los cotarros, se adelantó a las revistas de la competencia a la hora de echar un vistazo a este increíble diamante en bruto. Señoras y caballeros, con todos ustedes, Eternal Champions...

PROYECTO	ETERNAL CHAMPIONS
FORMATO	MEGA DRIVE
FABRICANTE	SEGA
INICIADO	ETERNAL CHAMPIONS
DESDE	ENERO 93

La historia gira entorno al Eterno Campeón, el guardián de un gigantesco y ancestral complejo de combate, y en última instancia balanza del bien y el mal, que harto de siglos de destrucción y crueldad ha decidido buscar una solución definitiva.

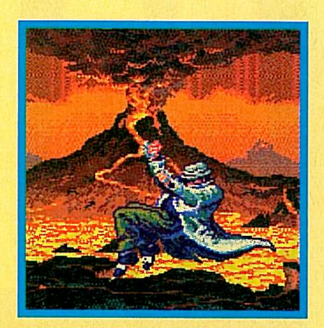
Para vencer la insensatez de la existencia humana, el Eterno Campeón ha reunido a nueve individuos con cualidades especiales procedentes de diferentes períodos históricos, fallecidos por caprichos del destino y los ha devuelto a la vida. Estos guerreros del pasado deben enfrentarse ahora entre sí en un combate definitivo. Sólo uno ha de ser el vencedor. Esta persona volverá a la vida durante unos instantes antes de morir permitiéndole evitar su destrucción con un conocimiento del futuro y así equilibrar las fuerzas del bien y el mal, la luz y la oscuridad...



▲ *¡RAX gira más rápidamente que una batidora!*

PERSONAJES ASESINOS

Existen nueve personajes a elegir, cada uno con puntos débiles, fuerza y técnica de combate particulares. A continuación te ofrecemos la información clave sobre estos pobres corderitos que van directos al matadero:



RAX



Ocupación: luchador cibernético.
Zona temporal: 2345 d.d.C
Estilo de combate: kickboxing Muay Thai
Biografía: el RAX (el exoesqueleto artificial robótico) es un cyborg y antes de su metamorfosis, Coswell era uno de los mejores luchadores de boxeo con patadas. Cuando desapareció el interés por los combates humanos, Coswell se hizo implantes cibernéticos para poder acceder al circuito de combate entre cyborgs. Pero poco antes de alcanzar el máximo galardón, fue asesinado por su patrocinador, que había realizado fuertes apuestas en su contra.

Movimientos especiales

Bloqueo y carga: RAX apunta y bloquea a su adversario para después dispararle un rayo de energía.

Propulsores aéreos: RAX activa sus propulsores aéreos y se separa del suelo. El efecto dura unos cinco segundos y puede ser interrumpido pulsando Ataque.

Cyber puñetazo: RAX sobrecarga su brazo para ejecutar un puñetazo devastador.



▲ *¡Qué te pego, leche!,Rax a lo Ruiz Mateos.*

HAMPIONS

SHADOW YAMOTO



Ocupación: asesina ninja
Zona temporal: 1993 d.d.C.
Estilo de lucha: TaiJutsu (Ninjitsu)
Biografía: una top model que harta del superficial mundo de la pasarela y atraída por las artes marciales, se convirtió en asesina de la Orquídea Negra; aunque terminó siendo traicionada por sus propios colegas que querían evitar a toda costa que desvelase los secretos de la organización Orquídea Negra.

Movimientos especiales

El modo sombra: permite a Shadow convertirse en una "sombra" y atacar durante cinco segundos sin riesgo de sufrir ninguna herida.

Ataque de peonza japonesa: un ataque en espiral que termina en un ataque "cuchilla Gillette".



Patada inclinada con salto al vacío: un super salto y un descenso que culmina en un ataque desde un ángulo llano.

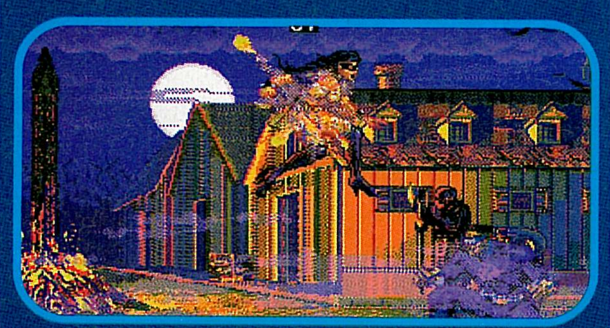
BLADE



Ocupación: Cazador de recompensas
Zona temporal: 2030 d.d.C.
Estilo de combate: Kenpo
Biografía: un ex-policía que se convirtió en cazador de recompesas tras ser acusado de entregar un sospechoso sin dientes ni orejas. El último trabajito de Blade consistió en conseguir una ampolla que un científico amenazaba con lanzar y matar al 95 por ciento de la población. Los agentes gubernamentales intervinieron en el asunto causando un terrible desenlace en el que murieron Blade y el científico. Lo último que vieron los ojos de Blade fue como caía la ampolla de la mano del científico...

Movimientos especiales

Ráfaga ártica: congela al oponente durante unos segundos.
Escudo personal: absorbe el 50 por ciento del ataque dirigido a él. Explota si se sobrecarga.
El filo infalible: persigue el enemigo durante unos segundos y ataca automáticamente cuando alcanza al objetivo. Secciona al adversario y después estalla.



▲ *¡El movimiento del filo infalible deja a Shadow echa añicos!*

JETTA MAXX



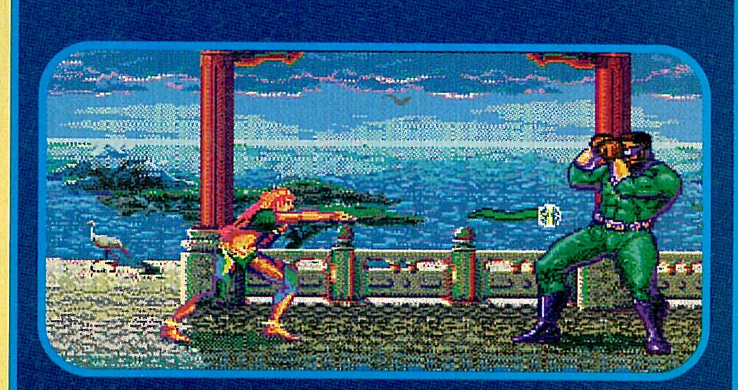
Ocupación: acróbata de circo
Zona temporal: 1899 d.d.C.
Estilo de combate: Savate/Pencak Silat
Biografía: sobrina de un zar ruso, Jeta viajó a China con su circo durante la época de la rebelión de los Boxers, los chinos intentaron librarse de los extranjeros. Sus intentos de paz fallaron cuando los terroristas, Yihe Quang, cortaron su red de seguridad y tensaron el cable durante su número y, sin poder evitarlo, se estrelló contra el suelo.

Movimientos especiales

La joya volante asesina: Jetta lanza su brazalete y su manga, que se dirigen directamente al cuello del enemigo con la intención de estrangularle.

Fase: acelera las moléculas de su cuerpo permitiéndole moverse con una velocidad dos veces mayor durante unos 10 segundos.

Resonancia: sólo es posible durante el modo de fase, este movimiento hace que el adversario se agite de forma incontrolada.



▲ *¡Jetta haciendo un streap-tease para la afición!*

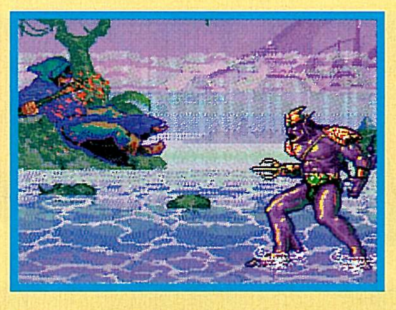


ESTACIONES DE COMBATE

El juego presenta un torneo de combate regular en el que coges a tu personaje y tienes que hacer que se cargue a los ocho contrarios antes de enfrentarse al auténtico campeón eterno. La otra opción es jugar el encuentro en la Sala de Batallas que te permite elegir entre una serie de complementos como granadas, tranquilizantes, minas, descargas eléctricas y demás, que te permitirán derrotar a tu contrario en cualquier punto del encuentro.

BOTONES A GOGO

Eternal Champions es uno de los juegos que sólo se pueden aprovechar con el joypad de seis botones. Como Street Fighter II, los botones X, Y y Z representan a los puñetazos flojo, medio y fuerte y los A, B y C se encargan de las patadas. Puedes jugar con un pad de tres botones, pero no es lo mismo.



▼ *¡La sangre de Xavier se derrama después del ataque de Trident!*



XAVIER PENDRAGON



Ocupación: brujo/alquimista
Zona temporal: 1692 d.d.C.
Estilo de combate: lucha Hapkido con báculo
Biografía: un mago de origen catalán, Xavier harto de la pobreza de su época decidió convertirse en mago, aunque hemos de decir que no utilizaba los estrambóticos modelitos que los actuales suelen diseñarse (no sé me ocurre ninguno, mmm...). Sin embargo, a consecuencia de sus extraños poderes, la Inquisición decidió abrirle un proceso en el que fue sometido a todo tipo de torturas, y ante su negativa a reconocer sus tratos con el demonio, terminaron en la hoguera.

Movimientos especiales

Bomba de dragón: su báculo cobra vida y muerde a su adversario durante unos segundos.

TRIDENT



Ocupación: gladiador
Zona temporal: 110 a.d.C.
Estilo de combate: combate Capoeria
Biografía: Trident es un campeón de lucha creado por el pueblo de Atlantis, antes del hundimiento de la ciudad. Tuvo que enfrentarse a los romanos para decidir qué cultura obtendría e control de la isla y cuál viviría en burbujas bajo el mar. Los romanos hicieron trampa y arrojaron una columna de piedra sobre Trident, causándole la muerte instantánea.

Movimientos especiales

Campo de carga compacto: rodea a Trident con un campo de color azul y sumerge a sus oponentes en una aureola azul.

Campo de biorriego: rodea a Trident con una aureola roja y absorbe los impactos de los ataques enemigos.

Campo bioavanzado: otra modalidad de escudo protector de los tantos que posee.



▲ *Estos dos chicos parecen dos guisantes en movimiento.*

SLASH



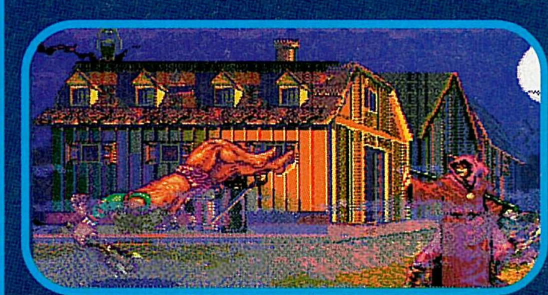
Ocupación: cazador prehistórico
Zona temporal: 50.000 a.d.C.
Estilo de combate: golpear a diestro y siniestro
Biografía: este Neanderthal fue el mayor cazador de su época, y el más inteligente. Harto de que su aldea rechazara repetidamente sus planes agrícolas, inició una campaña anti-ancianos patriarcas y, como represalia, fue lapidado por todo el poblado.

Movimientos inteligentes

Batidora jurásica: Slash gira 360 grados y mueve su cachiporra por encima de su cabeza.

Patada cromañona con dos pies: Slash parece una bailarina de ballet con este rápido ataque.

Super Capón: Slash atiza un diestro caponazo sirviéndose de su cachiporra.



▲ *Un ejemplo de la patada cromañona de Slash.*



▲ *¡Xavier convierte a Slash en una estatua de oro!*

La pértiga insaciable: duplica la longitud de su báculo y ataca desde la lejanía.

Cambio de identidad: Xavier puede cambiar la identidad de su adversario, pero si el hechizo se refleja y actúa sobre él, quedará transformado durante todo el asalto.

LA PRACTICA HACE CADAVERES

Hay tres modos de entrenamiento que te permiten pulir tus habilidades para el combate y potenciar tu precisión. Las **Esferas de la Destreza** vuelan hacia ti en una sala a una velocidad que aumenta rápidamente y tienes que destrozarlas antes de que te golpeen. Se te ofrecerán puntos como recompensa y una descripción final, que será brillante o espantosa dependiendo de tu nivel de energía. El **Holoentrenador** hace que te enfrentes a una sombra del luchador que hayas elegido pero puedes cambiar su índice de energía si realmente deseas ganar. Las esferas de la práctica te esperan.





▼ *Esa cosa negra es Shadow, mmm.. ¡tiene buena pinta!*





LARCEN TYLER



Ocupación: ex-ratero de primera categoría
Zona temporal: 1920 d.d.C.
Estilo de combate: Kung-Fu estilo Mantis
Biografía: un brillante ladrón a las órdenes del capo Tagliani. Larcen cantó durante su estancia en chirona, y al salir, como venganza, la familia decidió encargarle un trabajito especial, en el que no sólo "reventaría" la caja fuerte, el también.

Movimientos especiales

Equilibrio Tonetti: se mueve sobre el techo utilizando ventosas para los pies. Lo remata con una caída libre.

La gota humana: Larcen se despega del techo. Ataca a sus enemigos desde un ángulo obtuso con sus uñas y con cuchillas en los pies.

Ventilador de aire: Larcen salta hacia atrás y se arroja sobre su adversario blandiendo un gancho.



MIDKNIGHT



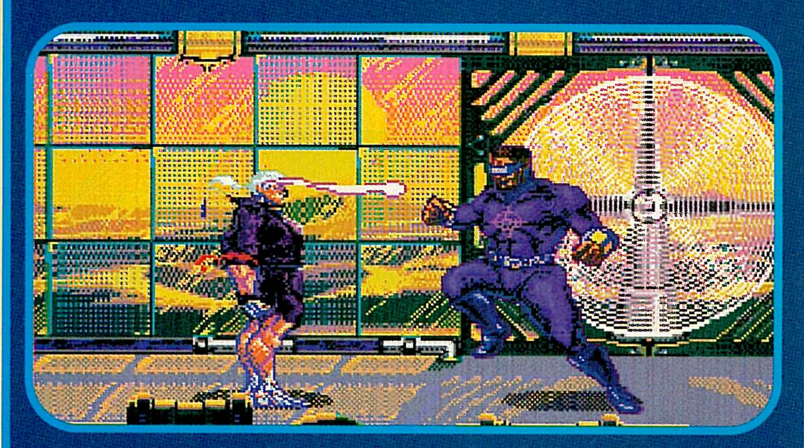
Ocupación: científico bioquímico
Zona temporal: 1967 d.d.C.
Estilo de combate: Jeet Kune Do
Biografía: un británico transferido a la CIA para trabajar en arma biológica que acabase la guerra de Vietnam, Mitchell Midleton Knight murió víctima de su propia fórmula y se transformó en vampiro. Rechazando el asesinato para renovar su energía vital, comenzó a reciclarse, pero acabó sus días con el corazón atravesado por una estaca de magnesio a manos de otro agente.

Movimientos especiales

Aspirador de vida: cuando lo ejecuta desde una distancia correcta, Midknight consigue absorber parte de la fuerza vital de su adversario.

Lanzatodo: Midknight dispara al adversario hasta el techo.

Mirada Camo: una mirada que anula la voluntad del oponente.



▲ *¡Midknight los noquea a todos con su mirada a lo Tony Camo!*

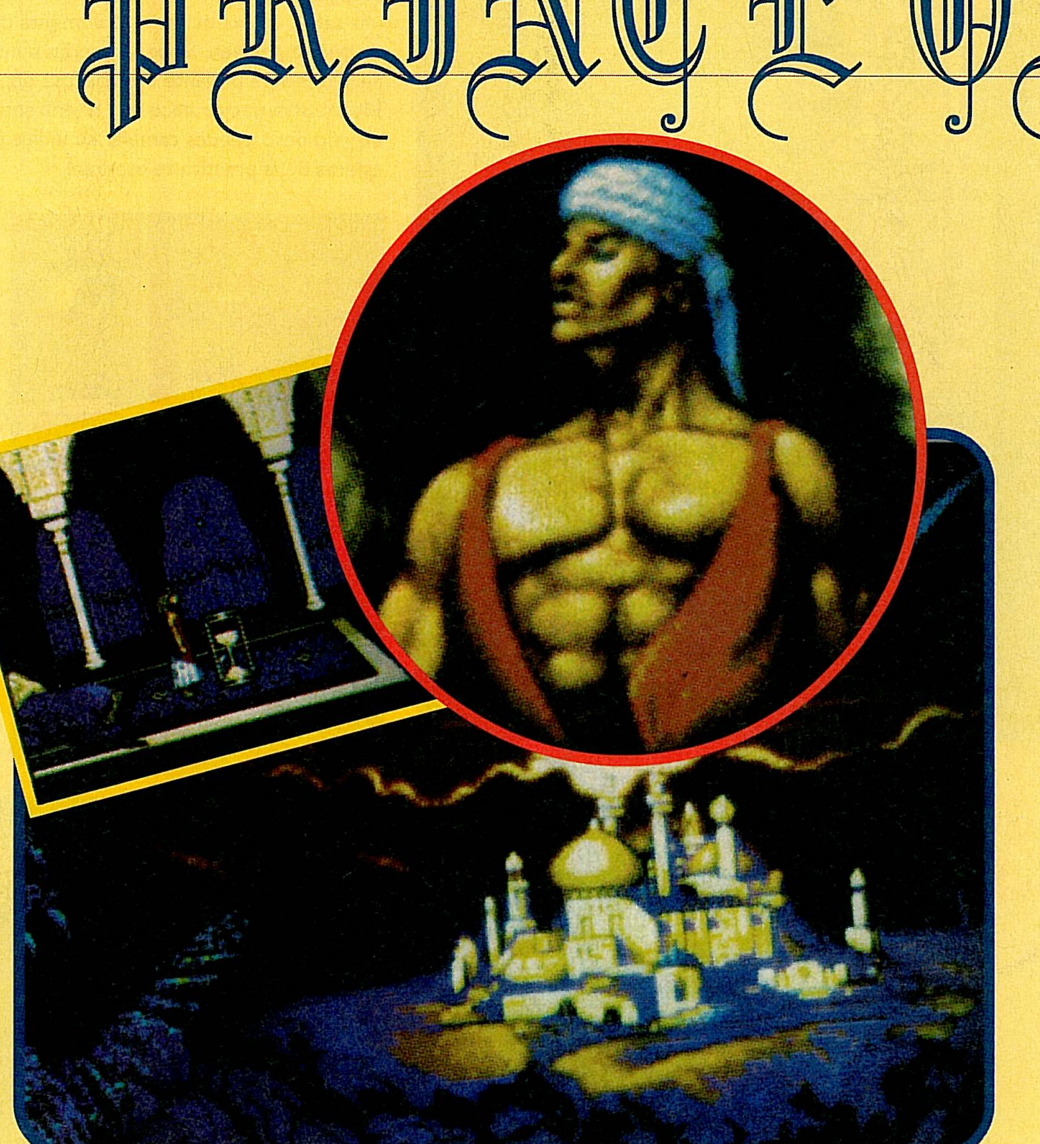


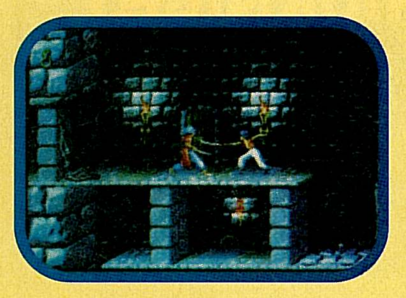
PRINCE OF

Demasiados juegos de ordenador y de consola están catalogados como clásicos, aunque parece que muchos juegos alcanzan la edad de cuatro años y automáticamente obtienen ese título tanto si se lo merecen como si no. Mi idea de un clásico es la de algo que sobrevive al paso del tiempo, que se puede convertir a otros sistemas y que sigue teniendo buen aspecto y resultando agradable, y lo que es evidente jugable, y con lo que adelanta la ciencia hoy en día, esto no es moco de pavo.

Prince of Persia, desde su creación para PC hace unos cuatro años de mano del equipo Broderbond, se extendió rápidamente a otros formatos de ordenadores caseros, es uno de los juegos que verdaderamente se merece el título de clásico. La reciente conversión a SNES sólo ha servido para aumentar su categoría. Su presentación, sonido y ambientados gráficos resultan extraordinarios, y se conserva la esencia del juego de la versión para PC.

Domark espera igualar, si no superar el listón con la versión de 8 bits para Mega Drive, y puede que lo consigan.







▲ *Como puedes observar por las imágenes que acompañan el artículo, éstas son de gran calidad.*

▼ *¿Dónde está el príncipe? Cómprate el juego y lo sabrás.*



▲ *Salta, tu vida va en ello.*





...F PERSIA

Prince of Persia ha aparecido en más formatos de ordenador y consola de lo que se puede uno imaginar, bueno con una imaginación mediocre, pero lo interesante es que su próximo objetivo es el terreno Mega Drive.



El programador, Richard Walker, anunció que deseaban algo completamente especial para ambos pero no se permitió, porque daba la sensación de ser una especie de Prince of Persia 2 que ya existe para PC. Bajo los términos de la licencia, el estilo gráfico ha de ser el mismo, pero Richard reconoce que es superior. Fíjate en estas capturas para hacerte una idea. Además admite haber mejorado los efectos la atmósfera y la presentación.

Prince of Persia es uno de los primeros juegos en utilizar gráficos digitalizados, aparentemente el programador se grabó a sí mismo efectuando todos los movimientos en pijama. Esta versión presenta 250 fotogramas de animación para el héroe y otros 250 entre el resto de los personajes. Para crear esta versión, Richard mapeó toda la versión de PC para transferirla, pantalla por pantalla, a Mega Drive.

Richard dijo: "Esperamos crear la mejor versión de todos los tiempos mejorando todos los aspectos. Hay más rompecabezas, sutiles pero muy interesantes". Al preguntarle la razón por la que Prince of Persia había superado de tal forma el paso de los años, y resistir la comparación con juegos como Flashback, dijo: "este juego es un objeto de culto. La gente que disfrutó con él en otras versiones lo comprará y otros que han oído hablar de él querrán comprobar lo que de él se dice. No se sentirán defraudados, es un juego maravilloso que ha superado el paso del tiempo".

Podréis haceros a la idea acerca de lo que ofrece cuando lo analicemos en un futuro número de MEGA SEGA.



JAFFER JAFFER

EL RAPTAPRINCESAS

Seguro que todos conocéis la historia, pero aquí tenéis un rápido recordatorios: el sultán de Persia parte para dar muerte a unos cuantos nativos, dejando a su primer ministro, Jaffar, en su puesto. Por desgracia, esta naranja mutante se hace con el poder y proyecta casarse con la hija del sultán para rematar la faena.

Su novio, el protagonista de esta aventura (que curiosamente no tiene nombre pero le llamaremos Juanico para evitar confusiones) ha de salvarla, sólo para que el primer ministro le atrape y le encierra. Como Juanico, has de hacerte con una espada, abrirte paso por entre las mazmorras, seguir hasta el castillo y rescatar a la bella dama.

Lo primero que hay que tener en cuenta es que en Europa vamos a disfrutar de una versión especial (la versión americana es una conversión directa de la original para PC, mientras que la europea ofrece cuatro nuevos niveles tras los 12 originales) y puede que de algo más, dependiendo del espacio disponible en el cartucho.

PROYECTO	PRINCE OF PERSIA
FORMATO	MEGA DRIVE
FABRICANTE	DOMARK
COMIENZO	MARZO DEL 93
DESDE	FEBRERO



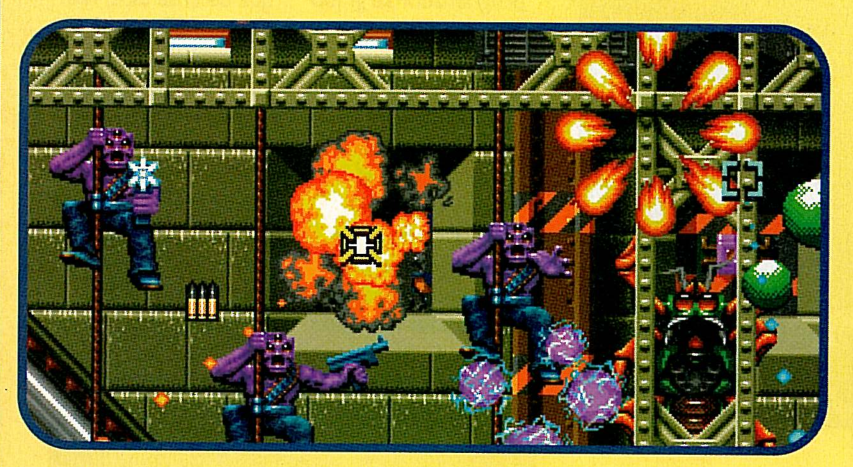
BODY C

La pistola Menacer de Sega no podría calificarse exactamente como un rotundo éxito, los programadores de software han preferido esperar antes de desarrollar juegos para la misma, así que, siguiendo la filosofía que afirma que si quieres algo lo mejor es que lo hagas tú mismo, Sega persuadió a Probe Software para que crease un juego sin igual para el sistema. El resultado ha sido Body Count.

La primera impresión que se obtiene de Body Count es que se trata de un matamarcianos sin sentido, si bien uno con muy buena pinta. Los sprites son grandes, elaborados y bellamente coloreados, los fondos de pantalla son claros y variados y el juego es rápido e intenso, pero como bien apunta Adrian, el productor de Probe, se trata de un matamarcianos muy enrevesado. También se trata del primer juego Sega que utilizará el nuevo Sega Mouse.

Adrian reconoce que el juego se denominó Body Count "porque el programador tiene una mente enferma". La historia se centra en un grupo de alienígenas que han invadido la Tierra, en ella das vida al último miembro de la resistencia humana. Tu primer trabajo consiste en encontrar sus planos, descubrir los detalles de lo que van a hacer los extraterrestres a tu planeta y detenerlos a toda costa en un tiempo extremadamente limitado.

Sus pérfidas intenciones incluyen sustraer a la tierra de todos sus minerales preciosos y una vez concluidas, volar el planeta. Tú, solo o con un amigo, debes convertir a todos sus miembros en cenizas, antes de que hagan lo



▲ *¡Los extraterrestres se parten de risa cuando consiguen derretir tu cerebro!*

¿T2 O NO T2?

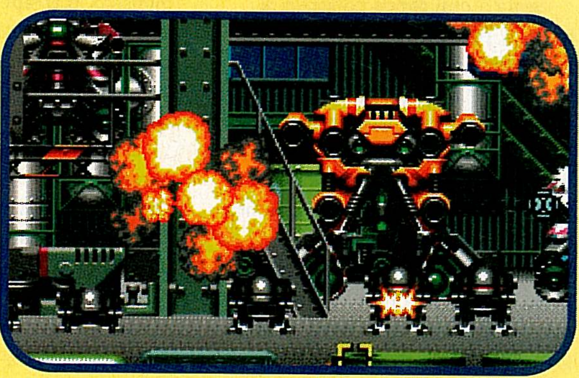


Pues bien, ¿en qué lugar queda si lo comparamos con el único juego que podría considerarse medio decente para Menacer, T2: Judgment Day y que Mega Sega calificó sólo con un 75% pero recomendó a los propietarios de Menacer? El director de Probe, Fergus Mc Govern dijo: "T2 sufrió las restricciones de la licencia. Body Count cuenta con ideas originales de principio a fin, estamos intentando mantenerlo dentro del estándar de Sega que implica una determinada cantidad de colores y una forma de funcionamiento. No obstante, los dos son buenos juegos". Sí, ya sabes, es lógico que piense eso. Después de todo, los dos salen de la factoría Probe.





▲ *¡Persigue a estos cerdos de color verde para impedir que construyan sus diabólicas aspiradoras de minerales!*



▲ *Tendrás que ser más rápido que Harry el sucio para acabar con los jefazos del juego.*

MEGA TEC

COUNT

mismo con tu planeta. La misión es compleja, han abandonado una bomba de relojería tras ellos que has de desconectar de una forma muy astuta y secreta. "Debes ser preciso, la bomba se mueve alrededor y es muy rápida disparando al final del juego", dice Adrian.

Existen tres secuencias de final diferentes para este juego que añaden un poco de profundidad porque aunque deberías arreglártelas para exterminar a todos los alienígenas podrías fallar al desconectar la bomba de relojería o bien, no tener éxito al proteger a todos los rehenes ocultos por todas partes.

Como en la mayoría de los juegos de este género, existen escudos, diversos tipos de armas y granadas que debes ir recogiendo mientras avanzas a lo largo de los cinco niveles repletos de acción. También existen voces digitalizadas que avisan si tu munición o energía se están acabando, además el juego muestra contínuamente el modo en que estás progresando y el lugar en el que te encuentras. Suena bien pero te ofreceremos un informe completo tan pronto como podamos.

PROYECTO	BODY COUNT
FORMATO	MEGA DRIVE
POR	SEGA
INICIADO	ABRIL 1993
DESDE	FEBRERO



▲ ¡Los pobres humanos esperan que acudas a rescatarlos!



▲ Algunos de los numerosos sprites que tendrás el gusto de observar en Body Count.



POLIFACETICO

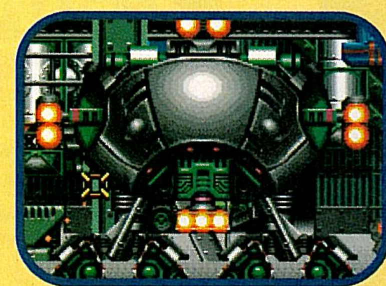
Adrian también afirmó: "Según creo éste será el primer juego que soportará el Sega Mouse además de la Menacer y el joypad. Siempre que conectes uno de los tres en el puerto, aparece automáticamente en la pantalla y configura al juego de la forma apropiada, si juegas con la pistola los enemigos se iluminan, etc." Para utilizar el nuevo ratón todo lo que hay que hacer es conectarlo y mover el cursor al igual que si se tratase de un ratón para PC; la otra opción consiste en desconectarlo y utilizarlo como tablero

UN ARMA DIFICIL

Como seguramente habrás advertido ya, han sido pocos los juegos aparecidos para la pistola Menacer. Fergus reconoce que se ha debido a las dificultades de la máquina para trabajar con ella. Afirmó: "si utiliza la pistola de luz tiene que ser un auténtico juego de matamarcianos, pero en este medio es muy difícil reflejar simultáneamente los acontecimientos externos en la pantalla, algo que seguramente habrá motivado que la mayoría de los programadores haya pospuesto sus proyectos". Bien compañero, esperemos que Body Count se convierta en un buen juego y anime a otras compañías a explotar el potencial de Menacer, ¿no te parece?



▲ He aquí el glorioso panel de niveles de dificultad e información sobre tus armas.



TOP 10 TOP

MEGA DRIVE

1 ROBOCOP vs TERMINATOR
2 STREET FIGHTER II
3 TOEJAM & EARL
4 FIFA SOCCER
5 MICRO MACHINES
6 MORTAL KOMBAT
7 LOTUS II
8 ZOMBIES
9 JUNGLE STRIKE
10 THE FLINTSTONES

MEGA CD

1 ECCO
2 JAGUAR XJ220
3 SONIC CD
4 SILP HEED
5 BATMAN RETURNS
6 FINAL FIGHT
7 PUGGSY
8 ROBO ALESTE
9 WOLF CHILD
10 SEGA ARCADE CLASSICS

MASTER SYSTEM

1 SONIC CHAOS
2 ROBOCOP vs TERMINATOR
3 GLOBAL GLADIATORS
4 JAMES POND 3
5 JUNGLE BOOK
6 COOL SPOT
7 MASTERS OF COMBAT
8 PGA TOUR GOLF
9 PRINCE OF PERSIA
10 DESERT STRIKE

GAME GEAR

1 ROADRUNNER
2 MICRO MACHINES
3 CHUCK ROCK 2
4 ECCO
5 JURASSIC PARK
6 STREETS OF RAGE II
7 JAMES POND 3
8 CRUSH DUMMIES
9 BATMAN RETURNS
10 MICKEY MOUSE II



Digamos que esto se está convirtiendo en un camino de ..., bueno, me reservo el derecho a publicar mi opinión, estaría más cerca de la calle de lo que nunca he estado, por más que todo el mundo que escribe intente atarme a un supuesto origen barriobajero; eso de que estoy parado y que soy una especie de desecho de la sociedad nada, vamos ¡nada de nada!. Majillos, estoy seguro que si quisiera contar la gente a la que le gustaría colaborar para esta sección, no acabaría hasta dentro de un par de semanas. Digamos que no es una alegría recibir ese tipo de críticas por parte de gente que, gracias a sus grandes estudios en petardología, piensan que uno, para escribir todo lo que escribe necesita haberse criado en cualquier barrio bajo de su ciudad natal. Os equivocáis, yo soy de buena familia, como vosotros, aunque no todos, puesto que algunos de vosotros necesitáis una buena lavada de vuestra lengua con lejía. De todas formas, ya va siendo hora de que os enteréis de una vez por todas de qué va esta sección, tipos listos, que sois unos listos. ¡Ah! estoy hasta las narices de que todo el mundo escriba diciendo que la SNES es mejor que Mega Drive y viceversa, los que estamos en esto sabemos cuál es buena y cuál es mejor. Chavalines, ¡a ver si maduramos un poco y nos dedicamos cada uno a lo nuestro! ¡Qué desgracia, así va el país como va!

ESTAS COSAS ME LLEGAN AL ALMA

No sé si te gustan las felicitaciones de Navidad, si no te gustan no te creas que lo he hecho por fastidiarte, pues mi intención no es esa. El mes pasado te envié una adivinanza y, estoy seguro que ya sabes la solución, ¡pero no la has publicado!
Otra cosa, leí la carta de esos que se hacen llamar "The Art Crew", publicada en el número ocho de tu revista. Debo reconocer que me pasé un poco, pero el que necesita un psicólogo es él. Si no me equivoco, esta frase quiere decir la "Tripulación de Arte", ¿qué tipo de mamarracho va por ahí diciendo que se llama de tal forma?
Bueno, me despido sin antes pedirte disculpas por no haberte enviado un dibujo. Deseo Feliz Navidad a todas las personas que hacen que esta revista salga todos los meses, a todos los lectores (menos a "Tripulación de Arte") y, en especial a tí, Golfo.
Angel Fraile Belloso
Sevilla

GOLFO: No lo he podido evitar, he derramado una pequeña lagrima por tu carta. Conmovedora, y la felicitación de navidad, encantadora (era de esas que cuando las abres y tocas una estrella suenan). Pero, te tengo que decir algo muy importante, no me gusta la navidad: una época en la que tienes que felicitar a todo el mundo porque sí, porque es Navidad. Una época en la que aunque te estés pegando con tu vecino de arriba todos los días, tienes que felicitarle la navidad. El tendero que todos los días te saluda y te vende más caro que los demás, a ese, también Feliz Navidad. Pero, lo que más me pudre es cuando estás en tu casa tan tranquilo y de repente tocan el timbre, adivina quién es: ¡alguien pidiendo el aguinaldo de navidad! ¿Pero qué se han creído? ¡Demonio, si a cada uno que se acerca a tu casa y toca el timbre le tienes que dar el aguinaldo, la liamos. Además, ¿quién me lo va a dar a mí?
Otro punto acerca de las Navidades ¿Por qué es Navidad? ¿Acaso porque lo han dicho ciertos grandes almacenes que todos tenemos en mente? Pues éstos según les va el negocio empiezan a incitar a la gente para que hagan sus compras de Navidad en el mes de Noviembre? ¡Vamos hombre! Se acabó eso de las navidades, de verdad, a ver si encima vamos a tener que celebrar las navidades cuando los comercios nos lo indiquen. Nada, este año ni turrón ni na, todo el mundo a comer pan, que hay mucha crisis ¡leñe!



ORIGINALILLO EL CHICO

Sé que te revienta lo de "querido" y por eso lo he puesto. Lo siento pero es lo único que sé que te molesta. También sé que me pondrás a "parir" con tu respuesta (si es que me respondes).
En realidad me caes bien, aunque a veces te pasas un rato.
No te preocupes por lo de Josep Roig de Tarragona, donde yo vivo hay uno que es igual pero paso de él. Sin embargo tengo que reconocer que lo de Josep es grave.
Otra cosa, no estoy de acuerdo con los que están en contra de los pies de página, son paridones y tontos cosa que me gusta.
Bueno tio, desde el club "progolfo" adiós.

P.D. Cambiad el logo de la revista

Arconte de Badajoz

GOLFO: Eres más original que el elástico de mis calzones. Anda ya, búscate un bosque de duro y piérdete. Siempre lo mismo, digo que algo no me gusta ¡hala! todos a saco como con los toros, igual que si hubiera puesto un capote (¿o es que no sabéis lo que es un capote?). No sé porqué vuestros padres pierden tiempo y dinero en un colegio de pago para que luego seáis unos zoquetes.



YO TAMPOCO QUIERO BASURA

Bueno, he titulado mi carta como "No queremos basura" porque creo que todos estamos de acuerdo en que ....
Chechu

Habiendo leído la carta de un tal Miguel Angel, quiero decir que estoy totalmente de acuerdo y que ....
Daniel Pérez
Barcelona

GOLFO: Horribles, asquerosas, espeluznantes, locas, desquiciantes, histéricas, estos no son los únicos calificativos que se me ocurren para estas cartas, supuestamente escritas por gente que tiene un par de piernas, cerebro y se asume que piensan, pero nada de lo dicho es cierto. Ya me he cansado de recibir cartas dando opiniones sobre la competencia; mira, si lo que queréis es meteros con ellos, ¡dirigíos a ellos, contra!



POETICO

Mira Golfo tú sabes de verdad
que ya no me gusta tu forma de actuar
cuando te escribo cartas
siempre contestas mal
y lo que más me ... que tú no me haces caso
Porque si yo escribo
me has chafado,
mi chupa no es tan cara
pantalón no está ajustado,
no me compraré tus malditas revistas,
así soy yo, no escribas nada más,
no es ninguna pregunta, es mi manera de hablar.
Si yo a tí te escribo,
por aquella tontería,
que te has vuelto muy macarra,
que vacilas con las tías,
si es que lo que quieres
es buscar trabajo,
con bonito coche, que te buen rollo,
asientos para atrás, te pillo y te mato
maldito golfo ya me la has jugado.
¡¡¡Paz!!! Hermano

La respuesta a tu estúpido acertijo es que la elefanta estaba embarazada.

Sindicato del Krimen, Ice
Valencia hip-hop

GOLFO: Sí, sindicato sí, de lo que yo te diga. Eso de hacer poesías me suena a mí a mucha acera de enfrente, por no decir de más allá, que sois unas nenazas, todas (sin ofender a las niñas, que conste que las respeto mucho, y más cuando están en buena edad, o sea ya sabemos todos y todas cómo).

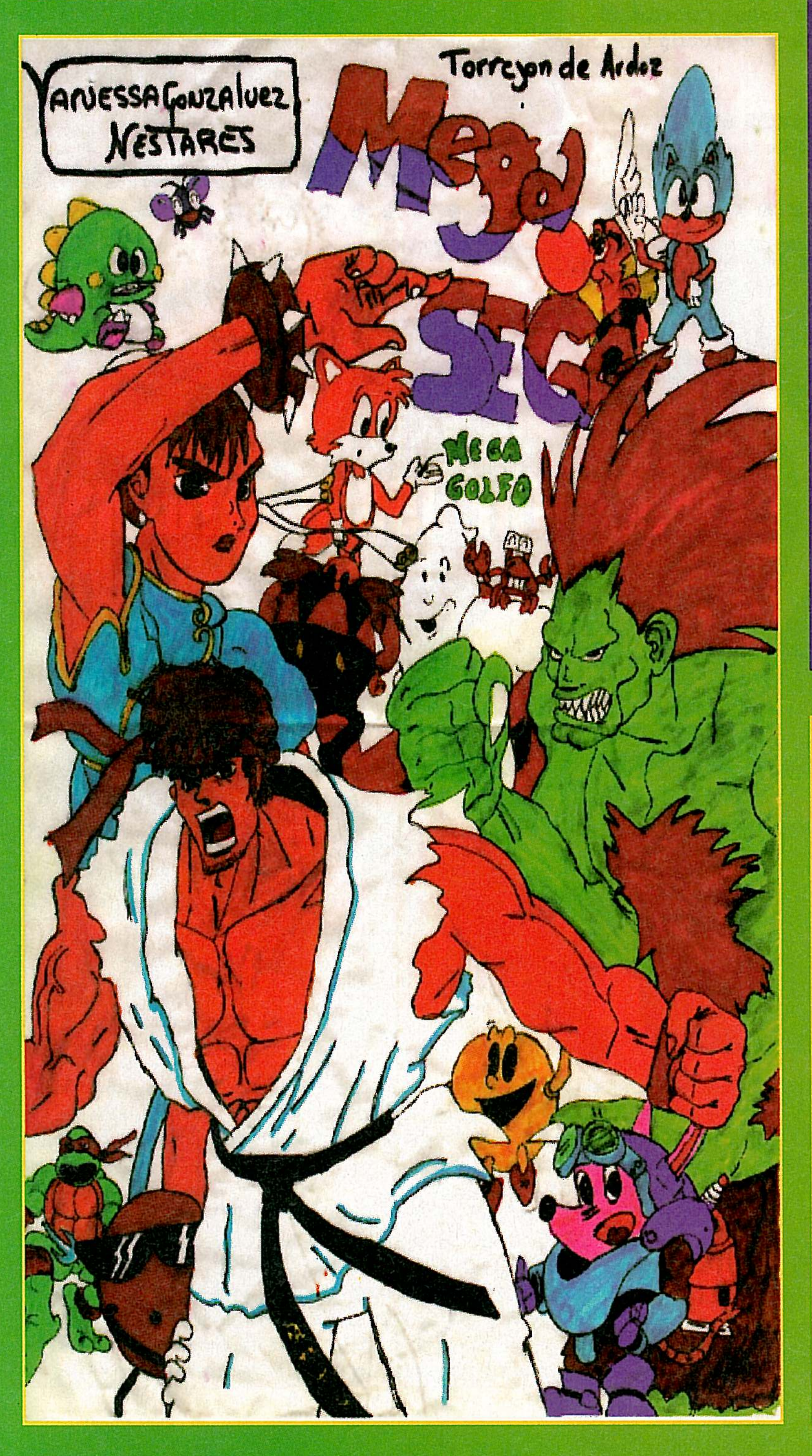


MENCIONES ESPECIALES

Hola amigos de Mega Sega. Os agradecería mucho que publicarais mi dibujo. Me hace mucha ilusión. Además, me encanta vuestra revista, desde que salió la primera, me las he ido comprando todas. Sin nada más al respecto, se despide una Mega Loca, que os desea seáis tan guays como hasta ahora.

María Vilosa Bernabeu
Gerona

GOLFO: ¡Anda, creía que lo de las cartas de personas del genero femenino a esta sección era como una especie de animal en extinción, por no decir extinto! Hola preciosa María, como no he tenido sitio suficiente para publicar tu dibujo, voy a contestar tu carta, aunque ya me he cansado y no sigo escribiendo.

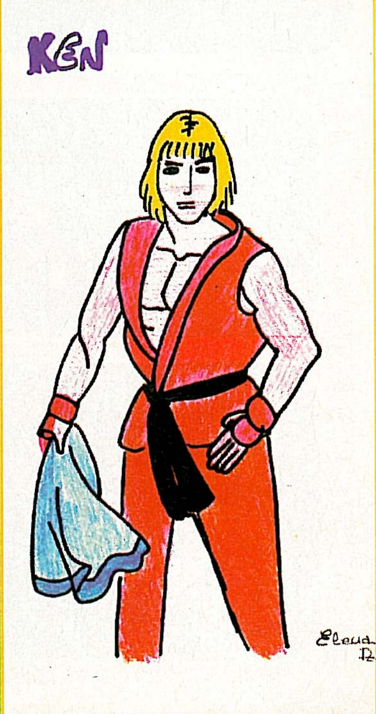


PONIENDO EN DUDA NUESTRA HONESTIDAD

¿Os paga Capcom o qué? Street Fighter II será el mejor juego de lucha y una obra maestra, pero:
1. No es el mejor juego para Mega Drive si los juegos de lucha no son tus favoritos.
2. No es la mejor máquina recreativa ni la más adictiva (parece que ya nadie se acuerda de los clásicos de Atari como Gauntlet, Toobin, etc.).
3. Super Street Fighter II no tiene mucho mérito, ya que es demasiado parecido al original. Lo mismo se puede decir de los "hijos" del Street Fighter II, léase Mortal Kombat, Fatal Fury, etc.. !Menos ocupar memoria y más imaginación!

W W W

GOLFO: Ni a mí ni a nadie de la revista le paga Capcom, además, ni Capcom ni nadie. ¡Que quede claro! Tío, si no sabes lo que es una evaluación en una revista, ¡no leas! Para que te enteres, cuando uno tiene un cartucho para evaluar, está sometido a muchas presiones y, lo primero que tiene que hacer es no pensar en el juego como si fuera para él, o sea, esto, por si no lo entiendes, quiere decir que yo no puedo ponerle un 95% porque sí, porque me guste a Cosmic Spacehead (juego que me encanta) y me tengo que limitar a evaluar el juego desde el punto de vista profesional y asignarle un triste 78%. O sea, hay que tener en cuenta todos los aspectos, aparte de que en redacción no solo trabajo yo, sino que además existe más gente que también se dedica a analizar juegos, lo que quiere decir que todos más o menos, con alguna ligera discrepancia, estamos de acuerdo en el global asignado a un juego, sin dejarnos llevar por opiniones personales. Y este proceso es más o menos similar al de otras revistas. Resumiendo, Street Fighter II es uno de los mejores juegos de lucha de Mega Drive y, probablemente uno de los mejores cartuchos de los que has visto la luz para nuestra querida Mega Drive. De todas maneras, te recuerdo que en la variedad esta el gusto y que para ídem se hicieron los colores. Oye, por cierto lo de ocupar memoria lo dirás por tu ordenador, porque no pareces tener mucha, siempre hemos defendido el criterio de nuestros lectores en lo que se refiere a sus opiniones sobre los juegos, al fin y al cabo ellos son los compradores finales. ¡Espabila, hombre, que ya vas teniendo edad para ello!



A LA BASURA

GOLFO ¡Ah! ¡Mosqueo! Hoy no hay basura, ¡estamos en Navidad!



¡Feliz Navidad a todo el mundo! Ultimamente he recibido demasiadas cartas con quejas de personas que decían que algunos juegos eran demasiado sencillos. Hay casos en los que esta afirmación es cierta, pero hay otros en los que lo importante no es llegar al final sino el cómo lo consigues. Tomemos el ejemplo de Gunstar Heroes, como el ejemplo de juego que no precisa de demasiado esfuerzo, ¡lo que los programadores pretendían! Lo meritorio es la forma en que se consigue ganar. Los juegos realmente buenos son aquellos a los que merece la pena regresar una vez que se han terminado, es decir cuando se han descubierto sus misterios y se conocen los trucos más vacilones. Por la misma regla, no es probable que los jugadores se arrastren por un juego, obteniendo todo los códigos de nivel. En lugar de quejarte por qué no jugar una vez más con tus juegos preferidos, seguro que te has perdido algo. Carlota Fernández y su enamorado, Lucky parecen tener soluciones sin fin para sus juegos. Vaciad vuestros cerebros en una hoja de papel, retorced el resultado para meterlo en un sobre adecuado y enviadlo a esta dirección:

MEGA SEGA, AVDA. DE BETANZOS 60, SEMISOTANO A, 28034 MADRID



BATMAN: THE JOKER RETURNS

Esteban Colómez de Almería se estará preguntando qué ha pasado con sus códigos de Batman, pues bien, los perdí, pero no importa porque los he encontrado de nuevo. ¿La suerte de la fea? Francamente, lo dudo.

Nivel 1-1:	6020
Nivel 1-2:	7822
Nivel 2-1:	8766
Nivel 2-2:	8756
Nivel 3-1:	6101
Nivel 3-2:	1047
Nivel 4-1:	1880
Nivel 4-2:	5278
Nivel 5-1:	1168
Nivel 5-2:	7604
Nivel 6-1:	0021
Nivel 6-2:	7511
Nivel 7-1:	1004

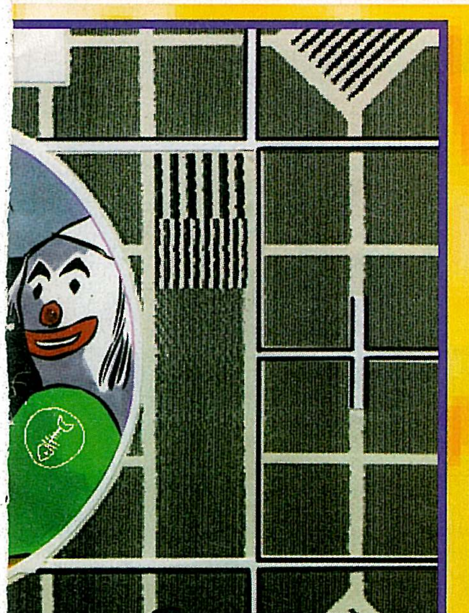
BOB





David Guerrero tenía la impresión de que BOB era un juego fácil de ganar. Oh, queridito mío, ¡no es así! A pesar de todo David tiene su juego entre algodones y nos ofrece una completa lista de códigos como prueba.
Andrés Lara hace lo propio.
Planeta Uno: 171068, 950745, 472149, 672451
Planeta Dos: 272578, 652074, 265648, 462893, 583172
Planeta Tres: 743690, 103928, 144895, 775092, 481376
Guerrero, no sabemos si con antifaz o sin él, incluye una lista de códigos para volver a jugar lo que facilita las cosas demasiado, estropeando el juego. No pienso darlos, los he quemado en mi papelera, me parece una propuesta verdaderamente aberrante.







A pesar de que no hay nadie que pueda caer rendidamente enamorado a los pies de este miniclásico de Capcom: Chiki Chiki Boys, Ramón Fernández está de los más orgulloso de su truco. Permite a los jugadores acceder a la pantalla de opciones secreta. Pulsa A, B y luego C en la pantalla del título para llegar hasta ella.





FATAL FURY

Tres asaltos en Fatal Fury puede que no sea suficiente para ciertas personas, no sólo para Nicol Rayado de nuestro querido Madrid, ¡qué pasa!. Para satisfacer sus ansias asesinas Nicol siempre introduce su truco especial indispensable para ganar infinitos asaltos que le lleven a la victoria: en la pantalla de control selecciona un punto y pulsa IZQUIERDA más B. El uno se transforma en un cero, al menos ¡así debería ser! Haz esto en el modo de dos jugadores y los combates durarán para siempre. Sin embargo, ¡no te olvides de que en este mundo hay otras cosas aparte de las consolas!



Esto truco es definitivamente un clásico, pero de los buenos. Para jugar como Geese Howard sigue las instrucciones que nos ofrece Ricardo Rey junto con lo que parece ser un amigo suyo de lo más íntimo, Moncho: elige versus de la pantalla de opciones. Antes de seleccionar el modo en el que deseas jugar, pulsa la A e IZQUIERDA simultáneamente y luego arranca. Ahora podrás elegir a Geese como tu luchador tanto en el modo de dos jugadores como en el de uno.



GREEN DOG

Helena y Marcos Martínez hacen que Green Dog resulte más jugable con estos dos estupendos trucos:
Para disparar discos a toda velocidad: en cualquier momento del juego pulsa START, luego C, A, B, A, IZQUIERDA e IZQUIERDA. Oirás un timbrazo para indicar que el truco ha funcionado. Para un movimiento en cámara lenta: empieza a jugar y pulsa START para detener el juego. Ahora pulsa ABAJO, A, C, ARRIBA, IZQUIERDA e IZQUIERDA. Ahora continúa con el juego. para desactivar este truco detén el juego de nuevo y pulsa IZQUIERDA, DERECHA, ARRIBA, ABAJO, A y C.





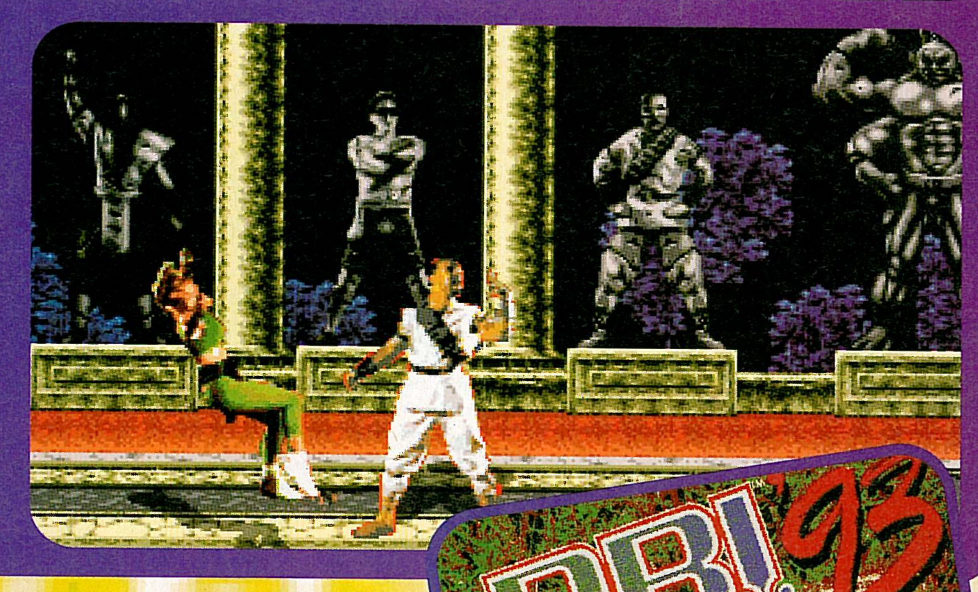
MICRO MACHINES

¡Ah! La desaparición de Vicenta Moreno se explica por fin: ¡perdió su fregona de la suerte y su botella de amoniaco para el Wc! Pero ha vuelto con una lista de trucos para Micro Machines. Primero detén el juego y luego:
Para un vehículo más veloz: pulsa ARRIBA, ABAJO, A, B, IZQUIERDA, DERECHA, C y START.
Para un mayor agarre. A, ARRIBA, B, ABAJO, C, IZQUIERDA, DERECHA, A, B, A y C.
Para unos choques con más potencia. C,. ARRIBA, IZQUIERDA, DERECHA, A, B, A y C.
Para unos contrarios más duros. IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, ARRIBA, ABAJO, START y ABAJO.
Para unos contrarios más duros todavía. IZQUIERDA, ABAJO, ARRIBA, ABAJO, DERECHA, ABAJO, A y ABAJO.
Para disponer de infinitos coches. B, ABAJO, C, ABAJO, ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, ABAJO.
Bueno Vicenta, vuelve a trabajar, porque no hay quién entre en los cuartos de baño.

MORTAL KOMBAT

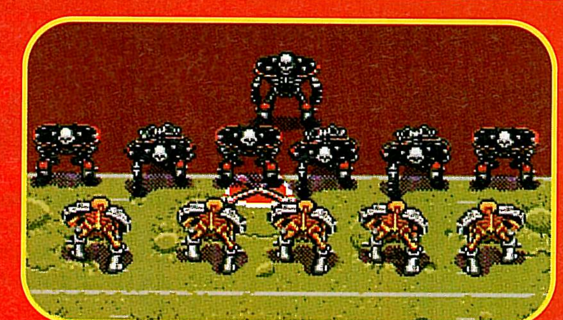
Para todos los que se estén preguntando qué cambia Flag 3 en la pantalla de opciones secreta de Mortal Kombat (juro que yo no me encuentro entre ellos) Vicenta tiene la respuesta: en lugar de Santa Claus o alguna de las otras sombras que cruzan el nivel del foso, las letras BYC pasarán volando o unas cuantas cabezas sin cuerpo botarán de arriba abajo. Estas dos curiosidades indican que el reptil está por los suelos. Yo nunca llegaría a esos extremos.

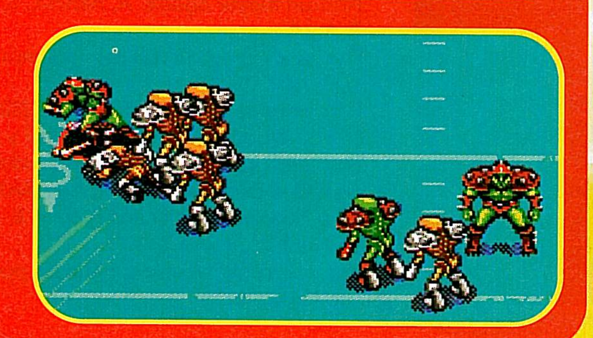




MUTANT LEAGUE FOOTBALL

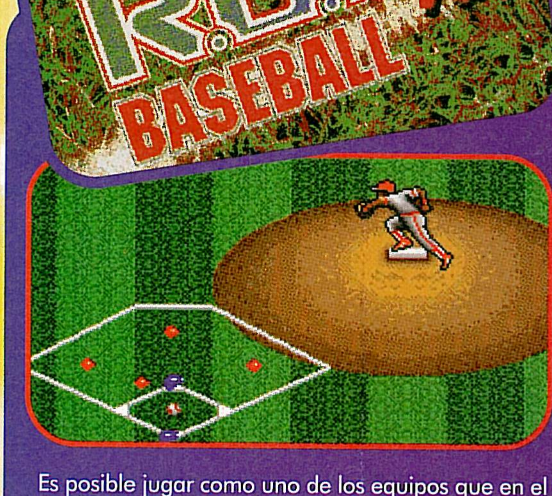
En lo más alto de la lista con sus códigos para Mutant League Football nos encontramos con Marcos de la Costa de Lanjarón. Cada uno de los códigos lleva al jugador directamente a la Mutant League Bowl.





Darkstar Dragons: MK3XYSL1Q
Deathskin Razors: 1CK111111H
Icebay Bashers: 1CK111111H
Killer Konvicts: 2CK111111D
Midway Monsters: HGKK111111J
Psycho Slashers: 3CK111111F
Rad Rockers: JHI111111G
Screaming Evils: GMK111111D
Sixty Whiners: KLK111111L
Salacycity Slayers: LJK111111M
Terminator Trolz: MLK111111J
Turbo Techies: NMK111111Q
Vile Vulgars: 4CK111111L
War Slammers: DCK111111L

R.B.I. 93 BASEBALL



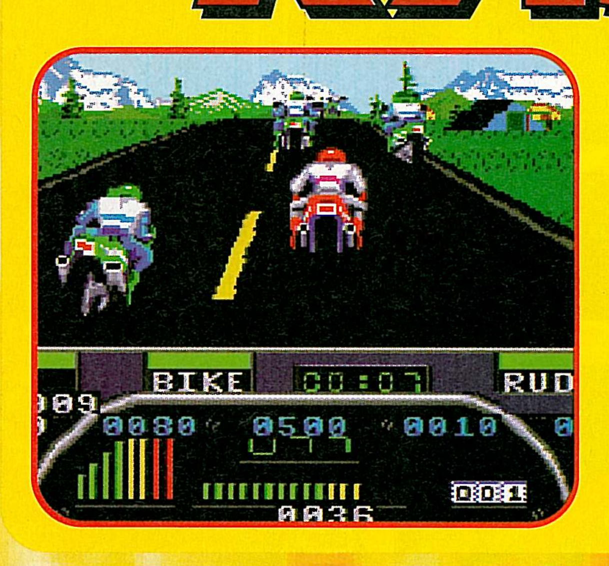
Es posible jugar como uno de los equipos que en el 92 se enfrentaron contra el escuadrón de estrellas de Tengen con la ayuda que nos ofrecen nuestros amiguitos de la panda anónima de Gandia. El código base es WWD2CHCCSY. Introduce la letra representativa del equipo que deseas emplear:

Los Angeles: A
Florida: B
Missouri C
Baltimore: D
Colorado: E
Chicago: F
Nueva York: G
Boston: H
Michigan: I
Cincinnati: J
Chicago (AL): K
All Stars (AL): L
Milkawee: O
St. Louis: P
San Diego: Q
Nueva York (NL): R
Cleveland: S
Seattle: T
San Francisco: U
California: V
Texas: X
Kansas City: Y
Oklahoma: Z
Atlanta: 9
Pittsburgh: 8
Houston: 7
Toronto: 6
Detroit: 4
Philadelphia: 3



ROAD RASH

Cualquiera que disponga de uno o ambos juegos Road Rash sabe lo frustrante que resulta que tu motorista se vea detenido por la poli. De todas formas Jaime Sáez nos explica cómo escapar de las garras de la justicia. Después de un choque, en lugar que hacer que tu motorista se suba de nuevo a la máquina, haz que corra, verás como la moto le sigue, ofreciéndole una completa seguridad.







Si alguien se queda a medias en el momento en el que los X-Men se hacen con todos los orbes energéticos de la sala del peligro, que le eche un vistazo al consejo de Felipe Elipa. Tras seleccionar un súper héroe guíale hasta la esquina superior derecha de la sala del peligro. En la esquina de la sala una maquinita cuelga del techo. Salta y golpea esta máquina. Incluso en caso de que no puedas ver la máquina, haz que el personaje salte y golpee. Se oirá una explosión indicando que el jugador tiene tres veces más tiempo para encontrar las dichosas bolitas. Una vez que se han recolectado todas, dirige a tu personaje a la esquina superior izquierda de la sala del peligro donde se encuentra la entrada a la sala de control.







Sólo hay espacio para un nombre de tres letras en la tabla de mejores marcas de Street Fighter II, ¿de acuerdo? Bueno, pues que alguien informe a ese lamentable montón de payasos cuyo único fin en la vida es escribir basuras y enviarlas a MEGA SEGA. Cualquiera que sea la publicación que haya editado este truco tiene mucho que explicar porque parece que un montón de idiotas ha picado el anzuelo, el sedal y la caña. Seguro que el hecho de que un jugador introduzca BERTERNIE como nombre es un regalito de miedo. ¡Pero no! El Capitán Mocos y los Costras Purulentas creen que pulsando ARRIBA, C, MODE e Y a la vez, y luego IZQUIERDA A, DERECHA ABAJO, Y, B, A, IZQUIERDA, IZQUIERDA y START (obviamente en un joypad de seis botones) podrán conseguir desparramar sus entrañas contra DJ Maximum de Super Street Fighter II. Bien colegas, he leído vuestros trucos para un campo lleno de culos y todo el mundo se ha quedado de piedra.





PISTAS MEGA CD





¡Acabar con los botones de tu D-Pad, defendiendo Metro City, no es un trabajo que sea realmente fácil - para todos los que no poseáis un pad con la suficiente capacidad de respuesta a los botones de disparo, pero no os preocupéis, José Luis Eguiluz y alguno que otro más, nos mandan un truco para no romper todo D-Pad que se ponga por delante. En la pantalla de opciones, selecciona EXIT, pulsa y manten pulsado Derecha, A, B, y START. Elige un personaje - preferentemente Guy. ¡A partir de ya mismo, tu



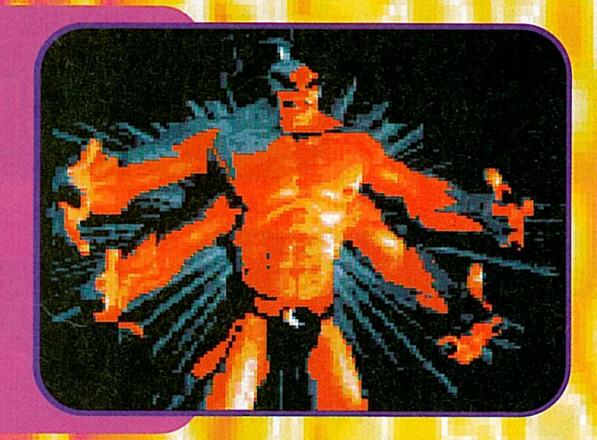


PISTAS GAME GEAR



MORTAL KOMBAT

Este truco es valido únicamente cuando luchas dentro de un cuadrilatero, pero a pesar de su limitación, es bueno conocerlo. Luis Díaz de Santander, dice que es posible bajar la cantidad de energía de la barra del contrario, ¡antes siquiera de que empiece el combate! Elige juego para un jugador y pulsa Izquierda al tiempo que pulsas repetidamente el botón I, tan pronto como la escena del combate aparezca ante tí.



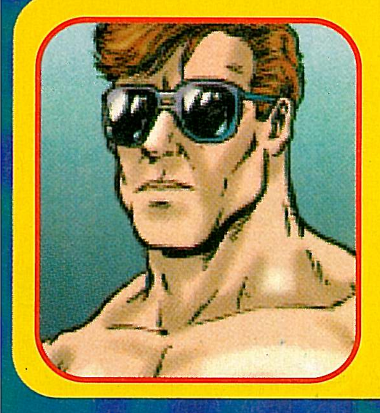
STREETS OF RAGE

El pobre Nacho Ocina no pudo ver publicado su nombre como parte del truco de Mortal Kombat, pero aquí está de nuevo para que veamos que sabe lo que se trae entre manos. Para seleccionar un nivel y acceder al modo secreto de trucos, selecciona la melodía número once del menú de músicas, mientras pulsas los botones I y II al mismo tiempo.

PISTAS MASTER SYSTEM



MORTAL KOMBAT



Tenemos a alguien en Sevilla, de nombre Antón Aznar, que dice haber encontrado un estupendo truco para Mortal Kombat de Master System, veamos qué es. Siempre que tu personaje se quede sin tiempo para luchar o esté siendo asediado de una manera mortal -y no te quede más que una posibilidad para continuar-, pulsa cualquier botón del segundo control pad. Jugando con la opción de dos jugadores, es posible seleccionar otro luchador; por tanto, selecciona un jugador desde el segundo control pad, entra a luchar y acaba con tu luchador anterior, ¡has ganado el combate y sin perder una sola continuación!

Para regocijo de los grandes poseedores de Master System y Mortal Kombat, este mes tenemos otro truco más para Mortal Kombat. Cuando juegues y hayas elegido como tu personaje a Sonya, efectúa el fabuloso puñetazo de golpe en plan ola, procurando estar cerca del oponente actual. Si intentan golpearla, Sonya podrá asestar golpes desde varias alturas diferentes. Este chico no ha sabido explicarnos cómo ocurre ésto, pero lo hemos probado y es totalmente cierto, y además terminan diciendo que es posible volver otra vez al nivel habitual en este juego pulsando el botón de salto.

LOS MEJORES

MEGA DRIVE

STREET FIGHTER II
542.000 puntos sin matarme ni una sola vida.
Victor Ceruelo

SUPER SMASH TV
24.798.260 puntos, me cargue más de 5.000 bichos en menos de dos horas.
Abel Pérez

STREETS OF RAGE II
493.820 puntos, terminado con Axel, sin continuar y ni morir ni una sola vez en modo "Mania".
Isaac Rodríguez García

GALAXY FORCE 2
2.584.710 puntos, terminado en todos los planetas.
Manuel del Rio Villar

ROLLING THUNDER 2
1.004.360 puntos, terminado en modo Hard (segunda vuelta), sin continuar.
Abel Pérez

WORLD CUP ITALIA '90
Llegar a golear un 16-0 y acabar la liga con una media de 8 goles por partido.
Iñaki Vidarte

COLUMNS
8.765.493 puntos y me fui a la cama, cansado, pero eso sí, tenía 13 líneas mágicas.
Alfonso Estebañez Capilla.

MEGA DRIVE

MORTAL KOMBAT
8.029.000 puntos, pasado sin continuar, con Kano y en el nivel Very Hard.
Abel Pérez

MASTER SYSTEM

DONALD DUCK
2.400.000 terminado con 15 vidas y sólo use 5 continues.
Cesar Martínez de la Casa

LAND OF ILLUSION
1.960.450 puntos, con 37 vidas, ninguna muerta y todas las estrellas.
Arturo Garrón Terrón

SONIC
600.000 Puntos, 25 vidas y 7 continues sin usar.
Fernando Méndez

MASTER SYSTEM

BATMAN RETURNS
Terminado sin continuar y con 18 vidas.
Alfonso Araujo Otero

FORGOTTEN WORLDS
2.505.300 puntos, terminado en 19 minutos 17 segundos en el nivel Easy y sin utilizar poción que revive.
Luis Miguel Foster Quesada

MORTAL KOMBAT
Gano todos los combates de modo perfect y sin continuaciones.
Emilio José Morales

MICKEY MOUSE
Lo he terminado después de que mi madre se cansará de repetirme: "niño, apaga la luiz y duerme".
David de la Hoz

GAME GEAR

SONIC THE HEDGEHOG
373.160 puntos, con 17 vidas reservadas y 6 continues.
Mitxell Anaya Moix

SHINOBI
89.900 puntos, terminado en 29 minutos contando las presentaciones.
Juanma Arroyo

MORTAL KOMBAT
845.500 puntos, terminado con Cage y 2 continues de sobra.
Juan Manuel López

JURASSIC PARK
145.000 puntos con el Dr. Grant, lo tuve que dejar porque era muy tarde.
Tatiana Sancho

EL CUPON DE LOS FIERAS

Rellena este cupón con tus puntuaciones, y posiblemente, las verás publicadas en esta lista. Siempre, claro está, que no haya alguien bastante más fiera que tú, razón por la que no publicaremos la dirección entera, no sea que os deis de bofetadas unos con otros.

NOMBRE ______________________
DIRECCION ______________________
JUEGO 1 ______________________
CONSOLA ______________________
PUNTUACION ______________________
CONDICIONES ______________________
JUEGO 2 ______________________
CONSOLA ______________________
PUNTUACION ______________________
CONDICIONES ______________________

Envia este cupón a **LOS MEJORES** Mega Sega, Avda Betanzos nº 60, Semisótano A 28034 Madrid... solo si eres el mejor, saldrás en los papeles.



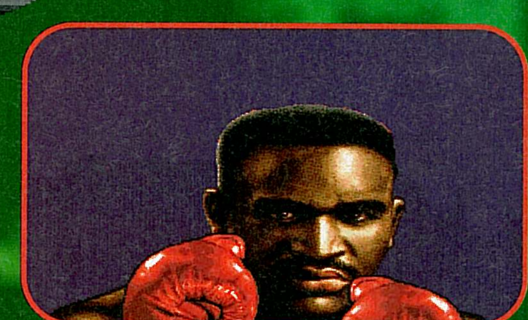
Aprovechando el núcleo de Evander Holyfield's Boxing (una buena versión de este deporte para Mega Drive) se lanza en 16 megabytes Greatest Heavyweights que incluye a algunos de los mejores boxeadores de todos los tiempos.

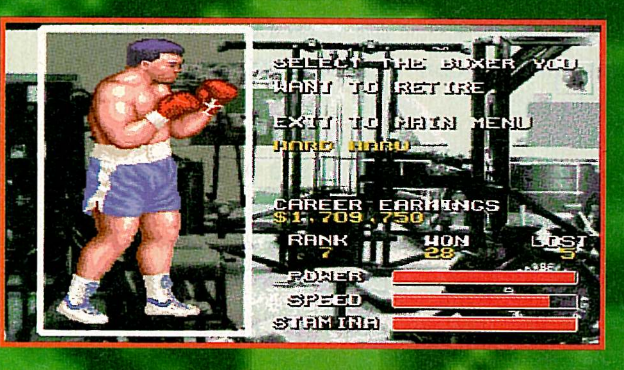
Métete en las legendarias pieles de Rocky Marciano o Muhammad Ali en esta simulación con una vista lateral que presenta unos enormes y detallados sprites y un montón de opciones. Puedes elegir si jugar solo o contra el ordenador, en un torneo o en encuentros de exhibición y decidir si inicias una nueva carrera con un desconocido o te embutes en el pellejo de una estrella retirada.

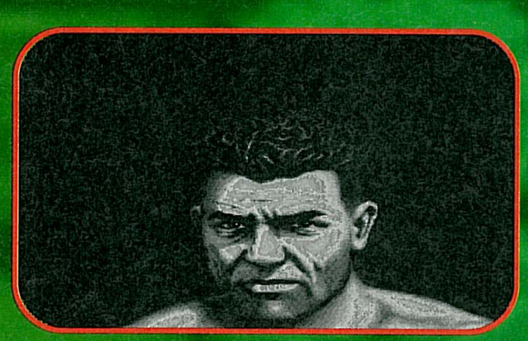
Juegos de piernas y puñetazos para todos los gustos (bueno gancho, uppercut, directo, esto es lo que hay en Greatest Heavyweights), en pos del KO o de una victoria por puntos. Esta nueva versión mejorada es compatible con el joypad de seis botones, pero en lugar de incluir más movimientos, los programadores han optado por depurar el sistema de control, que previamente exigía que el jugador pulsase dos botones a la vez para un uppercut.

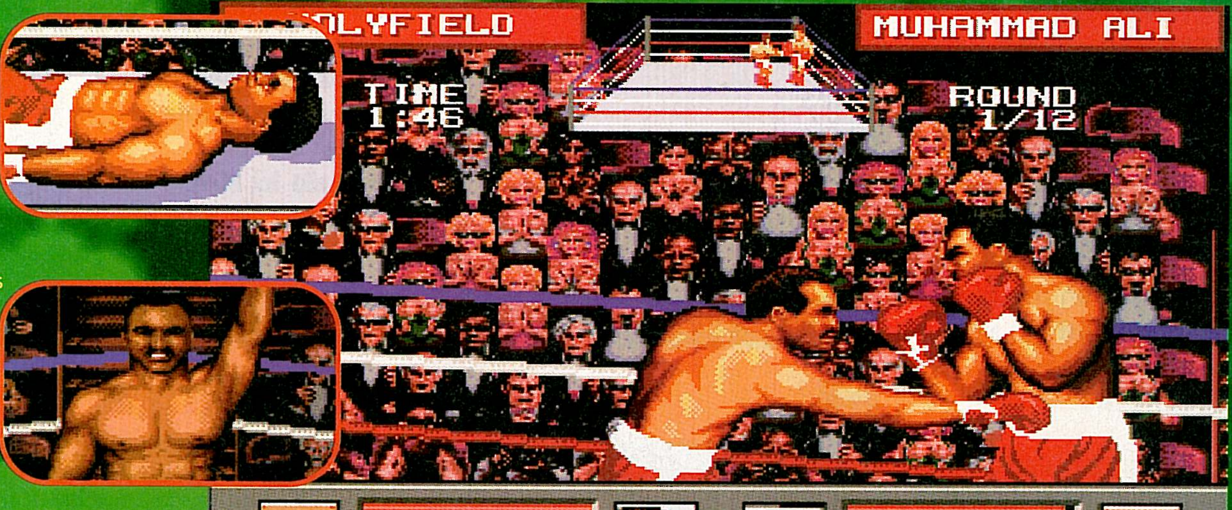
Como puedes apreciar en las capturas, tiene buena pinta pero pronto te ofreceremos una review completita en esta tu revista, MEGA SEGA.

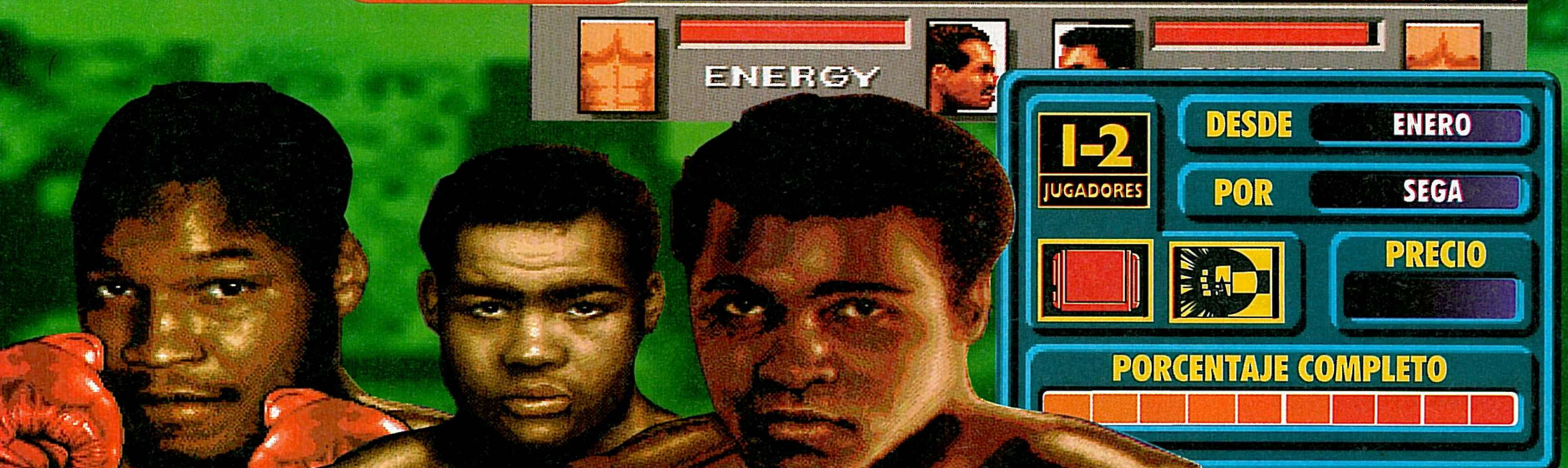












Pirates!



1 JUGADOR	DESDE	ENERO
	POR	MICROPROSE
	PRECIO	PCF

PORCENTAJE COMPLETO

¡...Ron, ron, ron, la botella de ron...! Vete entonando la cancioncilla ante la inminente aparición de la nueva experiencia en Mega Drive de MicroProse que es, ante todo, ¡un simulador de piratería!

Este juego de aventuras te traslada al siglo XVII y te abandona en medio del océano, a bordo de un viejo barco destartalado. Desde aquí, deberás surcar todos los mares y reclutar a tu tripulación en las tabernas más apestosas del Caribe. Acercarte a los barcos en la noche para, después, decidirte entre abordarlos, saquearlos, aniquilar a sus tripulaciones o hundirlos sin contemplaciones.

Después de conseguir un poco de dinero, dirígete hacia las ciudades, bombardeando a las fortalezas para obtener más botines. Asegúrate de vender la mercancía a un precio sustancioso, porque tu tripulación puede sentirse estafada si la cantidad recibida les parece ridícula, situación que zanjarán organizando un sangriento motín.

Este juego es, sin lugar a dudas, poco corriente y gráficamente excelente. Vete preparándote para todo un informe completo.

▲ *¡Oye, tronquito! ¡Me voy a preparar unas sardinas a la brasa! ¿Te hace?*

PREGUNTAS y RESPUESTAS



Heme aquí de nuevo para responder vuestras preguntas, pero ¡me gustaría que fueran más difíciles!

Seguid enviando vuestras cartas con las preguntas que queráis os sean respondidas a:

P+R Mega Sega
Avda Betanzos nº 60, Semisótano A
28034 Madrid

MEGA CD

Hola, por favor, contéstame estas preguntas.

1. ¿Saldrá el Dragon Ball Z o ZZ para Mega CD?
2. ¿Cuándo llega el Jurassic Park para Mega CD?
3. ¿Saldrá el Street Fighter II para Mega CD?
4. ¿Hay juegos de dos jugadores para Mega CD?
5. ¿Saldrá algún juego mejor que FIFA Soccer?
6. ¿Veremos juegos deportivos en Mega CD?

Jaime Bosch, Barcelona

Vaya con el amigo Jaime, para, paaaaaara.
1. Aún no lo hemos visto en Mega Drive, así que poca cosa te podemos contar.
2. Después de haber estado esperando casi 65 millones de años a que Steven Spielberg se decidiera, me parece que podrías esperar un poquitín más.
3. De otra cosa no sabré, pero de esto no tengo ni idea. Bromas aparte, es probable que sí, pero habría que esperar a que el jugo muriera en cartucho para después comercializarlo en Mega CD, pero estando Eternal Champions tan cerca como está, ¿merecería la pena?
4. No conozco ninguno, pero es probable que, dad la cantidad de lanzamientos prevista para Mega CD, alguno sea para 2 jugadores.
5. ¡Pero si FIFA Soccer acaba de salir al mercado! ¿Es que ya te lo has terminado?
6. Allende nuestras fronteras, es posible encontrarse con títulos como Joe Montana Football en Mega CD, pero en nuestro país aún no conocemos ninguno. Esperamos que con el paso del tiempo nos encontremos alguno en las estanterías de la tienda de nuestro querido Sr. Darío.

EL MEJOR

Hola, soy el mejor (según tú, yo opino que el mejor soy yo) en esto de los videojuegos así que tengo que llevar mis dudas a la mejor revista (hombre, esto último te honra chaval).
1. ¿Sabes el truco para que en el Mortal Kombat aparezca todo el Gore? No está en el manual de instrucciones.
2. ¿Qué juegos saldrán con el chip DSP?
3. ¿Es verdad que Sega va a limitar la fabricación de Mega CD en España?
4. ¿Qué novedades tenemos próximamente para Mega Drive?
5. ¿Cuándo se va a vender el equipo completo de realidad virtual de Sega? ¿Cuánto nos va a costar la broma? ¿Es bueno? ¿Va a ser verdadera realidad virtual o sólo un equipo más?

Rubén Amador, Islas Canarias

1. El truco para el modo Gore ya salió publicado hace un par de números en esta la mejor revista, pero para que veas que no somos ni la mitad de malos de lo que todo el mundo nos pinta, allá va el truco de nuevo: pulsa A, B, A, C, A, B, B en la pantalla de inicio, cuándo veas que hay unas letras blancas sobre fondo gris que van apareciendo como por arte de magia a lo largo de la pantalla. Una vez que hayas completado el proceso de pulsación de los botones, verás que las letras se han teñido de rojo, o sea, sangre del modo Gore.
2. Aún no tenemos noticias, pero prometemos informarte.
3. No tenemos constancia de ese hecho, es más, que yo sepa, el Mega CD no se fabrica en España, digamos que se ensambla y monta en el extranjero y, aquí, se le añade una preciosa caja de cartón (de nada Marketing de Sega) que tiene una excelente foto y te dice lo bonito y fantástico que es.

4. Vago, anda, léete la revista, que para algo la hacemos.
5. Che, che, para, paaaara. Lo sentimos mucho, pero al cierre de esta edición de la revista aún no sabemos gran cosa de ese asunto.

MASTER SYSTEM AL ATAQUE

Tengo unas preguntas de nada sobre Master System, allá van:
1. ¿Vale la pena comprarse The Flash para Master System?
2. ¿Va a salir Street Fighter II para Master System?
3. ¿Existe algún truco para Shadow Dancer?
4. ¿Me puedes dar un truco para Taz-Mania de Master System?
Juan Alejandro Sánchez, Torrente

1. Sí, por supuesto que sí, a mi me gusta un montón.
2. ¿Qué? ¿Estás de broma?
3. Pues mira, en este momento no lo tengo a mano, pero lo voy a buscar. Mira próximamente en la sección de pistas y puede que tus súplicas hayan sido escuchadas.
4. Sí, mira, ese lo tengo por aquí cerca. Atento: si tienes dos pads, conecta los dos y pulsa los botones 1 y 2, después presiona arriba-izquierda y posteriormente empieza normal con el primer pad. Verás ante tí un menú de sonidos y después una pantalla de elegir fase. No sueltes el segundo pad hasta que el juego comience. Este truco es cortesía de Francisco Javier "Buruhandia" y Ramón Rementería, ambos de Bilbao.

UN POCO LOCO

Me gustaría saber un par de cosas acerca de la Master System:
1. ¿El Mega CD sirve también para Master System y Game Gear o es sólo para Mega Drive?
2. ¿Qué tal son los juegos Superman y Battletoads?
3. ¿Podríais bajar el precio de la revista a 250 Pta?
Daniel Oliver Ventosa, Barcelona

1. Sí, parece mentira que a estas alturas, cuando se ha hablado del Mega CD hasta la saciedad, aún estéis preguntando estas cosas.
2. Battletoads es bastante mejor que Superman en el aspecto de la adicción, pero pienso que son juegos diferentes y que como tales los tienes que tomar, así que la decisión final es tuya.
3. ¡Ah hijo, si eso estuviera en mis manos!

SIEMPRE AYUDANDO

Hola a todos, ahí van mis preguntas:
1. ¿Cuál es el mejor juego de fútbol para Mega Drive después de Super Kick Off?
2. ¿Qué te parece el Side Pocket?
3. ¿Es una buen compra el ThunderForce IV?
4. Y por último, elige por mí ¿Mortal Kombat o Street Fighter II?
David López, Madrid

1. Probablemente FIFA International Soccer sea el mejor, incluso antes que Super Kick Off.
2. No está nada mal, pero considerando lo que es, creo que hay juegos de otro tipo que son más divertidos éste por el que me preguntas.
3. No es una buena compra, es la MEJOR compra que puedes hacer.
4. Yo, personalmente, me quedo con Street Fighter II.

EL HOMBRE DUDA

¿Podríais contestar estas preguntillas sobre juegos de la Mega Drive?
1. ¿Cuál de estos juegos es mejor: Sunset Riders, Shadow Dancer o Shinobi III?
2. ¿Cuál dura más?
3. Y ¿Cuál es más corto?
4. En el juego Flashback ¿salen muchos enemigos?
5. Dicen que el Mega CD tiene mejor música que el Mega CD II, ¿Es esto cierto?
Juan Morató, Valencia

1. Me quedo con Shinobi III; Sunset Riders es una buena conversión, pero no pasa de ahí; Shadow Dancer es más agradable, pero está a años luz de Sunset Riders.
2. Depende de lo bueno que seas. Si eres un buen jugador, Shadow Dancer es uno de los más cortos, pero es tan bueno y difícil de manejar como los demás. Además, el hecho de que sea el más corto no quiere decir que sea el primero que logres terminar.
3. Te remito a la respuesta 2.
4. ¿Qué entiendes tú por muchos? Para lo que yo pienso, no, no salen muchos. Pero eso no quiere decir que sea un juego fácil.
5. Nada, lo debes haber oído por ahí, en cualquier mentidero. La calidad de la música y los efectos de sonido (éstos son de Mega Drive) es prácticamente la misma, sólo depende de cómo estén concectados los diferentes CD. Te recuerdo que si conectas la salida RCA audio de tu Mega CD a una cadena de alta fidelidad o televisor con entradas de audio (ten cuidado, si es a través de un televisor, necesitarás conectar también la salida de video, sino te quedarás a dos velas, con sonido, pero a dos velas) la calidad del sonido será muy superior a la de la conexión de antena.

GRACIOSILLO

Voy al grano, pero cuidado, que éste me hace daño.
1. ¿La tarjeta de modem "The Edge", el Sega Top y el Sega VR se podrán usar con el Mega CD o sólo con la Mega Drive?
2. ¿Saldrá toda la gama de Sonic en Compact o sólo estará el Sonic CD?
En caso afirmativo, las secuelas tendrán tan buena calidad como Sonic CD.
3. ¿De qué va el CD Dune II al que hacíais referencia en el número cinco de vuestra revista?
Rubén Zamora

1. Punto uno: Para tener un Mega CD es necesario tener una Mega Drive; Punto dos: "The Edge" se conecta a Mega Drive; Punto tres: si tienes un Mega CD, siempre podrás conectar "The Edge" a tu Mega Drive y ya tienes Mega CD, Mega Drive y modem. ¿Qué te parece?
2. ¡Qui lo sa!
3. Estrategia y aventura, todo en uno. Sólo una cosa te podemos decir, mira las páginas de tu revista favorita, el mes pasado había algo de ello.

CATALOGO de JUEGOS

MEGA DRIVE

688 ATTACK SUB

Una excelente simulación de submarino en la que tendrás que completar diez misiones como coman-dante de submarino americano, y seis como ruso. Aunque suene aburrido, es muy convincente y se lo recomendamos en especial a quellos que quieren algo diferente (con mucha "profundidad", iho, ho!).

GLOBAL 88%

ALIEN III

Un soberbio juego de plataformas de desplazamiento en ocho direcciones que te pone al control de Ripley, rescatando prisioneros y reventando aliens a izquierda, derecha y centro. Excelentes gráficos y una sorpren-dente banda sonora añaden mucha jugabilidad, aunque fastidia un poco que las acciones se repitan tanto.

GLOBAL 89%

ALADDIN

Basado en el mismo título cinematográfico, el juego es todo un alarde de arte al servicio de los cartuchos para Mega Drive, las animaciones son muy fluidas y suaves; además, la jugabilidad es excelente, ivé a buscarlo!

GLOBAL 92%

ANDRE AGASSI TENNIS

Una licencia estupenda, pero tristemente desperdiciada por una programación muy básica y unos gráficos excesivamente sencillos, a pesar de todo es uno de los mejores juegos de tenis para Mega Drive.

GLOBAL 46%

ASTERIX

Un juego de plataformas que decepciona al principio, divierte después, para posteriormente llegar a ser un poco aburrido. Las melodías son originales, pero ¿no estarían mejor en otro tipo de juego?

GLOBAL 78%

BACK TO THE FUTURE III

Un juego de cuatro niveles basado en la famosa película. Los gráficos y los sonidos son excelentes, y el juego es muy divertido y alegre. El único problema es que es bastante fácil, y solamente los novatos de la Mega Drive sacarán provecho de él.

GLOBAL 77%

BATTLETOADS

Aún siendo como es una versión mejorada de un juego de 8 bits, Battletoads se deja jugar muy bien y es muy divertido. Sin embargo quizás sea demasiado difícil, lo que lo hace no apto para novatos.

GLOBAL 79%

BATMAN

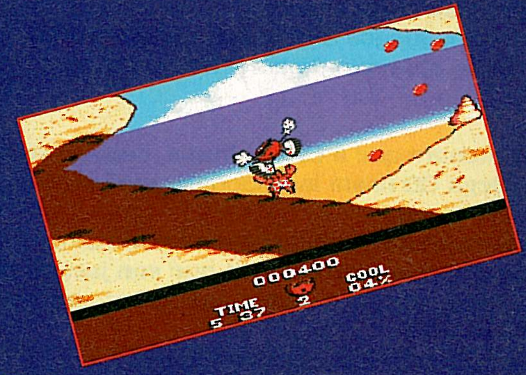
Los gráficos y los sonidos son verdaderamente tremendos y hay una gran cantidad de melodías rock para acompañar la acción en las plataformas. El único problema es que el juego es fácil, por lo que adictos a las plataformas, estais avisados.

GLOBAL 83%

BATMAN RETURNS

Grandes pero muy pobremente animadas figuras combinadas con una jugabilidad no muy por encima de la media de los juegos de plataformas y controles que no responden para producir un juego no muy original, pero con un aire gótico. Hace falta mucha habilidad para completarlo, si es que lo puedes soportar

GLOBAL 77%



BOB

Tiene todos los elementos necesarios para ser un juego excelente:unos buenos gráficos, música y sonido adecuados, te mantendrá acupado durante suficiente tiempo, pero le falta emoción.

GLOBAL 77%

BUBSY

Excelente, aunque no tan bueno como en un principio parecía. Guía al tigrecillo a través de las plataformas de este bravo juego.

GLOBAL 80%

COOL SPOT

Spot se ha ganado el derecho a llamarse extraordinario. Cualquiera que guste de un juego de plata-formas encontrará en él su juego perfecto. Seguramente será todo un éxito. No te lo pierdas.

GLOBAL 90%

COLUMNS

La respuesta de Sega al Tetris es un excelente juego tipo puzzle. Hay una amplia variedad de opciones, incluyendo escenas a realizar en un determinado tiempo, como si fuera un arcade. Tres niveles de dificultad, nueve niveles de comienzo y un modo de juego doble, le dan al juego una gran jugabilidad.

GLOBAL 91%

COSMIC SPACE HEAD

Divertidísimas aventuras de una especie de marciano que ha perdido el norte. Lástima que sea tan corto en el aspecto de duración de juego.

GLOBAL 78

DAVIS CUP WORLD TOUR

Sin duda alguna creemos que éste es el mejor juego de tenis para Mega Drive. Ya iba siendo hora de que alguien lo consiguiera.

GLOBAL 90%

DESERT STRIKE

El finamente expuesto fin de este juego es tomar el control de un helicóptero de ataque y hacer lo que las fuerzas armadas deberían haber hecho con Saddam Hussein y sus fuerzas hace 12 meses.

GLOBAL 94%

ECCO THE DOLPHIN

Un clásico absoluto de la Mega Drive, que debe mucho al original, además de ser completa y totalmente adictivo. Una gran historia, unas animaciones de delfines alucinantes y un fantástico sonido, le hacen un contendiente muy difícil de batir en busca del mejor juego para Mega Drive.

GLOBAL 97%

EX-MUTANTS

El señor de los mutantes diabólicos está preparado para invadir la tierra. Pero los Ex-mutants lo van a impedir, siempre y cuando los ayudes. Un arcade estupendo, ¡qué haces que no vas a comprarlo!

GLOBAL 85%

FANTASTIC DIZZY

Para ser una repetición de un antiguo juego disponible para ordenadores de 8 bits, no está nada mal. Aunque podían haberse aprovechado más las capacidades de la Mega Drive. Aún así, es divertido.

GLOBAL 74%

FATAL FURY

Juego de lucha realmente bueno, a la espera de Street Fighter II. Es una pena que no cuente más que con tres botones, pero es lo suficientemente adictivo como para pelearse todos los días con él.

GLOBAL 84%



FLASHBACK

Otra de las grandes estrellas del año, por no decir LA estrella. El excelente y fluido movimiento del personaje principal es algo nunca visto antes. No debería faltar en tu biblioteca de cartuchos.

GLOBAL 93%

F1 WORLD CHAMPIONSHIP

El mejor juego de carreras para Mega Drive, así de claro. Sus sencillos controles, la atmósfera tan real que crea, sus opciones y, sobre todo, su velocidad, son combinados para crear un todo casi perfecto.

GLOBAL 93%

F-22 INTERCEPTOR

Esta simulación de avión de combate es verdaderamente superior. Junto con todas sus características y opciones, hay alrededor de 100 misiones para probar y la élite de los pilotos también está incluida. Incluye un generador de misiones para que puedas crearlas por tu cuenta y riesgo. Algo que aquel que quiera pilotar un avión de combate debiera tener.

GLOBAL 93%

GALAHAD

Una excelente aventura arcade del tipo de Shadow of the Beast, Galahad está adornado con unos gráficos excelentes y un sonido explosivo. La jugabilidad es grande, con muchas cosas para hacer y niveles por conquistar. Un juego que te durará mucho.

GLOBAL 86%

GAUNTLET

Todo un clásico en una excelente conversión de Tengen. Además de disponer de un modo de cuatro jugadores, añade algunas opciones nuevas. Cómpratelo para saber cuáles son.

GLOBAL 94%

GHOULS'N'GHOSTS

Ghouls'n'Ghosts es una excelente conversión del juego clásico de las máquinas de monedas, que combina unos inmejorables gráficos con un sonido genial y una jugabilidad a toda prueba. Es realmente un juego soberbio, algo que no deberías dejar escapar.

GLOBAL 93%

GOLDEN AXE

Golden Axe es una réplica perfecta de la máquina recreativa original que añade algunas opciones más como por ejemplo, batalla uno contra uno, una mini-misión para los novatos y algunos niveles más que no aparecían en la máquina original. Todo junto hacen de él una de las mejores conversiones de máquina recreativa. ¡No te lo pierdas!

GLOBAL 94%

GRANDSLAM TENNIS

También conocido en los Estados Unidos como Jennifer Capriati Tennis, este bien parecido simulador deportivo es tan bueno como Super Tennis para NES. La inteligente jugabilidad se ve tumbada por la lentitud de las figuras.

GLOBAL 85%

GUNSTAR HEROES

Un buen cartucho, tanto en apariencia como en las posibilidades de juego que ofrece. Gunstar heroes fija un nuevo estándar dentro de lo que son los juegos arcade en base a monigotes para Mega Drive. Además, es divertido.

GLOBAL 93%

HARDBALL III

Simulación de beisbol de alta calidad con multitud de opciones de juego y configuración. Si te gusta el beisbol, ya nunca vas a abandonar el televisor al que esté conectado tu Mega Drive.

GLOBAL 84%

HAUNTING

Una bonita y bien detallada pieza artística de software para Mega Drive. Todo está casi perfectamente hecho. Tiene, además, el equilibrio justo entre acción y aventuras para satisfacer todas las necesidades.

GLOBAL 86%

INTERNATIONAL RUGBY

Para ser un juego de rugby no estaría nada mal si realmente fuera eso, un juego de rugby. Pero los programadores se han tomado excesivas libertades y han desvirtuado algo lo que en sí es el juego del rugby con el resultado de que es divertido pero no logra capturar el auténtico espíritu del deporte.

GLOBAL 71%

JAMES POND

Un discreto y entretenido juego acuático de plataformas, con 12 niveles que te darán muchísima diversión. Hay muchos niveles escondidos y los adictos a los juegos de plataformas se lo pasarán en grande.

GLOBAL 77%

JOE MONTANA'S FOOTBALL

Un bonito juego de futbol, pero no tiene la profundidad, las opciones o la competitividad de John Madden's Football. Vete a por Madden -o si quieres algo diferente- Joe Montana II.

GLOBAL 73%

JUNGLE STRIKE

La segunda parte (aunque por su gran despliegue de gráficos y sonido no se parecen en nada) de Desert Strike hace olvidarse totalmente de que alguna vez existió primera parte. El mejor cartucho de disparos jamás visto. ¡Como me entere de que no lo has comprado me enfado!

GLOBAL 96%

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

Krusty tiene un problema. Su emisora de tv está siendo atacada por una plaga de ratas y él tiene que echarlas de allí. ¡YA! Es como una especie de Lemmings, solo que esta vez tienes que conducirlos hacia su extinción. Los gráficos son majos y el sonido también. Comprátelo

GLOBAL 90%

LHX ATTACK CHOPPER

Un simulador de vuelo excelente de la gente que te brindó F-22 Interceptor. No es tan excitante como F-22 en términos de batallas aéreas, pero es mucho mejor como juego de estrategia y como sinulador de vuelo. Altamente recomendable.

GLOBAL 89%

LOTUS TURBO CHALLENGE

Gráfica y sonoramente, este juego es como un mordisco de un perro, pero desde el punto de vista de la jugabilidad y del tiempo que te vas a pasar jugando, es un gran juego, especialmente en el modo dos jugadores. Incluso si juegas solo es un gran reto, con sus límites de tiempo imposibles de alcanzar y la gran cantidad de pistas disponibles.

GLOBAL 84%

MAZIN WARS

Aunque parece un juego de acción sencillote y facilón, puede que te sorprenda agadablemente. Al final será probable que acabes pegado a la pantalla de tu televisor con este juego en la Mega Drive.

GLOBAL 87%

MICKEY MOUSE IN THE CASTLE OF ILLUSION

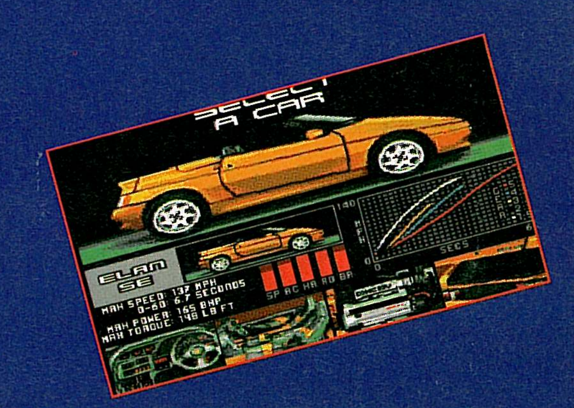
Uno de los mejores jueos de plataformas existente para Mega Drive. Combina unos gráficos excelentes con una jugabilidad también exce lente para dar lugar a un reto fantástico.

GLOBAL 93%

MICRO MACHINES

Divertidísimo juego de coches. Micro Machines es de lo mejor a la hora de pasar un rato entretenido y alegre; su gran cantidad de circuitos y su soberbia vista aérea, le dan un aire característico y especial. El modo de dos jugadores se puede jugar eternamente. Lástima de triste modo de un jugador.

GLOBAL 93%



MIG-29 FULCRUM

Creado originalmente para PC, al final ha sido convertido para Mega Drive. Aunque no es malo, no es acción a tope, como por ejemplo Afterburner; sin embargo entusiasmará a aquellos que gusten de simuladorea auténticos.

GLOBAL 75%

MORTAL KOMBAT

Un buen juego de lucha, con gráficos y sonidos digitalizados basados en el éxito de monedas de las salas recreativas. Entusiasmará a aquellos que gusten de simuladores auténticos.

GLOBAL 89%

NHLPA HOCKEY `94

Es como NHLPA Hockey '93 pero con alguna que otra cosa nueva. O sea, si ya dispones de éste no hace falta que te pases a la nueva versión.

GLOBAL 88%

OLYMPIC GOLD

Olympic Gold ofrece al jugador seis pruebas olímpicas. Estas son: martillo, lanzamiento de jabalina, buceo, 100 metros lisos, mataci ón y 110 metros vallas. Aunque es divertido y está muy bien adornado, no hay mucho en el juego que te pueda mantener ocupado y, sorprendentemente ¡no hay modo de dos jugadores! Es también muy poco original. Ya lo hemos visto anteriormente.

GLOBAL 70%

PGA TOUR GOLF II

Indudablemente el mejor juego de golf de todos los habidos en cualquier consola. Planteado inicialmente como una mejora del original , es de hecho, mejor que aquel. No te lo pierdas bajo ninguna circunstancia.

GLOBAL 95%

POPULOUS II

Es una revisión estudiada de un juego clásico en PC. Llega a tu Mega Drive con el aura de misticismo que le rodeaba en el PC. Es un excelente producto de estrategia.

GLOBAL 89%

PUGGSY

¿Qué es una fruta, anda y permite que te diviertas? Efectivamente, Puggsy. Una excelente aventura arcade de lo más interesante. Deberías comprártela ya mismo.

GLOBAL 89%

RANGER-X

¿Qué es lo que todo el mundo debería hacer? dirigirse a la tienda más cercana y comprarse este

cartucho. De verdad, no os vais a arrepentir, es de lo mejorcito. Acción, peligro, aventura, todo un arcade genial.

GLOBAL 92%

RISKY WOODS

Un juego de plataformas razonablemente bueno y divertido. Ahora, es de lo mejor que puedes encontrar de lo que se programa en nuestro país.

GLOBAL 74%

ROAD RASH

Coge tu super moto y lánzate al torneo Road Rush, una serie de carreras en las que el objetivo es viajar a través de carreteras tipo Super Hang-On involucrándote en actos violentos con otros "Rushers". Montones de carreras, cantidad de motos entre las que escoger e infinidad de retos hacen de Road Rush el mejor de este tipo de juegos para Mega Drive.

GLOBAL 92%

ROBOCOD

Uno de los juegos de plataformas de Mega Drive más perfectos, con unos gráficos realmente excepcionales, sonido espléndido y una jugabilidad genial al mismo tiempo que guías al héroe contra las hordas robóticas del Doctor Maybe. Ponlo el primero en tu lista de compras.

GLOBAL 95%

ROBOCOP VS TERMINATOR

Fundamentalmente, es una excelente arcade de plataformas en el que lo más importante es matar y no ser matado. Ahora, tiene un botón de disparo de lo más flojo, ¡es excelente! Es un juego que no puede faltar entre los que se denominen grandes jugadores.

GLOBAL 90%

ROCKET KNIGHT ADVENTURES

Una excelente pieza de software para Mega Drive, con el equilibrio casi preciso entre acción y aventura. Lo justo para satisfacer hasta a los más exigentes. Ve a buscarlo ya mismo.

GLOBAL 91%

ROLO TO THE RESCUE

Este juego de plataformas tiene cientos de niveles llenos de juego agradable. Los gráficos son graciosos y sencillos y el juego muy adictivo. el problema es que no tiene ninguna ayuda del tipo grabar/recuperar, por lo que puedes estar jugando durante horas y horas para terminarlos sin poder grabar la partida.

GLOBAL 80%

SENSIBLE SOCCER

Después de pasar por todas partes, o sea PC, Amiga, etc; por fin llega a Mega Drive. No tiene tantas cosas como FIFA Soccer de EA, pero es tan jugable como él.

GLOBAL 85%

SHINOBI III

Un juego de aspecto fenomenal que dispone de un fantástico personaje protagonista, pero tiene un problema, carece de una cierta originalidad e intriga.

GLOBAL 89%

SPLATTER HOUSE III

Si te gusta la sangre, las tripas o sea, todo aquello que recuerda a Freddy, Splatter House III está hecho a tu medida, aunque no ofrece nada nuevo sobre los anteriores.

GLOBAL 77%

SONIC:SPINBALL

Una faceta nueva del Sonic. Ahora se presenta como un amargado sufridor de las iras de los jugadores sobre una especie de máquina de petacos. Muy bueno para pasar el rato.

GLOBAL 85%

SONIC: THE HEDGEHOG

El supper héroe de SEGA toma parte en un tipo de juego calcado del super héroe de Nintendo, Mario. Es muy adictivo con unos gráficos brillantes y rápidos. Pero, el juego puede llegar a ser frustrante y los expertos lo tendrán terminado en un par de días.

GLOBAL 90%

SPLATTERHOUSE II

Una razonable conversión de la máquina recreativa. Este arcade de desplazamiento horizontal falla porque los controles son malísimos, lo que hace que la jugabilidad se vea muy afectada.

GLOBAL 73%

SUMMER CHALLENGE

Primero apareció por el PC, ahora en la Mega Drive, puede que la próxima sea una versión especial para lavadoras Zanussi. Mix de varios deportes en una competición de verano. Solo interesante.

GLOBAL 67%

SUNSET RIDERS

Un juego arcade sorprendentemente bueno basado en una máquina recreativa bastante antigua, pero merece la pena echarle un vistazo. Que conste que últimamente las conversiones tienen una gran calidad y nos están sorprendiendo gratamente.

GLOBAL 84%

SUPER BASEBALL 2020

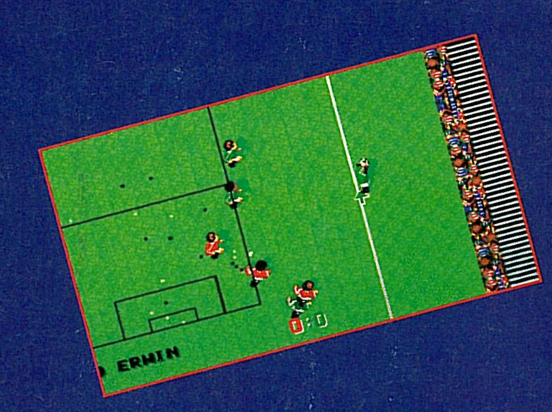
Probablemente el mejor juego de Baseball para Mega Drive; ofrece bastante entretenimiento en el modo de dos jugadores, pero la carencia de un control total de los acontecimientos hace que llegues a sentirte algo frustrado.

GLOBAL 77%

SUPER KICK OFF

Vista la gran calidad de Kick Off, parecía imposible mejorarlo, pero aquí está Super Kick Off para demostrar lo contrario. Si te gusta el fútbol, no deberías pasar sin él. De lo mejor que hay en el mercado para Mega Drive.

GLOBAL 95%



SUPER MONACO GP II

Esta continuación al mejor juego de Mega Drive falla por su excesiva semejanza con el anterior. Las únicas diferencias están en las nuevas opciones, incluyendo un modo uno contra uno y una especie de consejero de conducción en forma de Ayrton Senna. Es mejor que el primero, pero si tienes aquel, ni te molestes en comprar éste.

GLOBAL 87%

TECHNOCLASS

Al principio sorprende por la presentación, más tarde agrada con los gráficos, pero decae cuando hablamos de sonido, aunque acaba siendo rentable en términos de jugabilidad.

GLOBAL 68%

TERMINATOR II

Uno de los primeros juegos decentes para poder ser utilizado junto con Menacer. Tiene buenos gráficos, y muchísimas cosas para explotar, siguiendo el guión de la película fielmente. Pero los controles tan confusos que tiene, la facil de completar los niveles y el tonto desarrollo no nos llevan a ninguna parte.

GLOBAL 75%

THE ADDAMS FAMILY

Podía haber sido una buena conversión. Podía haber sido un buen juego. Podía haber sido entretenido... Demasiados podía para un juego tan malo.

GLOBAL 55%

THE FLINTSTONES

Los picapiedra en tu consola, por fin han llegado. ¡Vilmaaaaaa! Traeme la Mega Drive. Sencillo juego de plataformas que no te tendrá ocupado durante mucho tiempo, a pesar de sus divertidos gráficos.

GLOBAL 80%

THUNDERFORCE IV

La continuación a uno de los mejores juegos de Mega Drive es tan bueno como su predecesor, con muchos más mundos para explorar y grá ficos incluso más espectaculares. Aunque la jugabilidad no difiere mucho de aquella que fue la anterior a ésta.

GLOBAL 89%

TINY TOONS

Hartos de verse en las pantallas de televisión, los Tiny Toons han decidido dar el salto a las consolas, aquí estan para que puedas disfrutar de ellos. Es un juego graciosísimo y plagado de alegría por todas partes. ¡Indispensable!

GLOBAL 92%

WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO?

Un juego educativo decente. Desafortunadamente, con lo educativo que es, la jugabilidad es francamente nula, seguro que lo abandonarás en dos días.

GLOBAL 63%

WIMBLEDON

Un razonable juego de tenis, ensombrecido por algunso también razonables fallos. De todas maneras, Davis Cup es mucho mejor que éste. Para tenistas agobiados.

GLOBAL 72%

WORLD OF ILLUSION

Mickey y Donald hacen su aparición en este intento de juego de plataformas. Aunque parezca fácil, es muy bueno, con unas figuras y unas animaciones geniales, además de jugarse estupendamente, lo que seguramente hará que vuelvas a jugarlo muchas veces. Merece la pena echarle un vistazo.

GLOBAL 91%

WWF WRESTLEMANIA

Definitivamente el mejor juego de Pressing Catch alrededor del planeta en este momento. Gran cantidad de movimientos y razonables animaciones, pero en el modo de un jugador te cansas enseguida. Algo que no debiera faltar en la lista de compras de los fans de WWF.

GLOBAL 80%

TURTLES

Las tortugas en misión parecida al Street Fighter II. Es una manera de luchar, pero en vez de personas, con tortugas. La lucha es trepidante y muy adictiva.

GLOBAL 79%

VIRTUAL PINBALL

¡Una máquina de millón en tu consola! No ofrece nada nuevo respecto a otros títulos parecidos, pero es divertido para pasar una entretenida tarde.

GLOBAL 62%

X-MEN

Adaptación del comic de la editorial Marvel Comics, X-Men es un buen cartucho arcade. Incluye una estupenda opción para jugar dos jugadores. Si te gustan los comics, X-Men es tu cartucho.

GLOBAL 88%

ZOMBIES

Es un juego completamente absorbente e intrigante. De verdad, es de lo mejorcito. Los gráficos, además, son de lo más divertido y colorista, así como los sonidos.

GLOBAL 92%

MASTER SYSTEM



ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD

El último y mejor juego de la serie Alex, tiene ahora los poderes mágicos de los Ninja y tiene que atravesar una parodia del terreno Shinobi para rescatar a su chica. Es un juego divertido y entretenido con gráficos inteligentes y sonido adecuado. Recomendado.

GLOBAL 90%

ANDRE AGASSI TENNIS

Excelente conversión del cartucho Mega Drive para Master System, pero, sigue con los mismos problemas que la versión de 16 bits. Sin embargo, merece la pena darle una oportunidad.

GLOBAL 74%

ASTERIX

Asume el papel de Asterix y Obelix en este nuevo juego de plataformas. Los gráficos son estupendos, los sonidos no son tan malos y se deja jugar muy bien. Desafortunadamente, hay algunas frustraciones por culpa de muertes instantáneas y continuaciones infinitas con puntuaciones comenzando en cero. A pesar de todo, en general es un buen juego.

GLOBAL 80%

BACK TO THE FUTURE III

¡Marty está de vuelta! Con unos excelentes gráficos y sonido, es un juego divertido que se ve penalizado por los tres únicos niveles que tiene, lo que te llevará a terminarlo muy pronto.

GLOBAL 68%

BATTLE OUT RUN

Salta a las autopistas en este juego tipo Chose.HQ en el que tendrás que golpear al resto de los coches para echarlos de la carrete ra! Aunque Battle Out Run no presenta un reto tan grande como el de Fire and Forget II, tiene suficiente fuerza como para justificar su compra. Dale una oportunidad.

GLOBAL 80%

CHOPLIFTER

Con unos gráficos excelentes y una jugabilidad que pone a prueba tus habilidades, Choplifter es uno de los mejores mata marcianos del momento. Despega con él.

GLOBAL 89%

CHUCK ROCK

Uno de los mejores juegos de plataformas para Master System. Puntua muy alto en el apartado de gráficos y sonidos, con una jugabilidad fuera de toda duda. Se merece tu atención.

GLOBAL 90%

COOL SPOT

Una conversión excelente para Master System. Conserva la adicción, la frescura, la simpatía y la alegría de la versión Mega Drive.

GLOBAL 82%

DESERT STRIKE

Una tremenda conversión para un juego excelente, algo que realmente muestra las supuestas limitaciones de la Master System. Cómpratelo si quieres saber lo que es bueno.

GLOBAL 92%

FANTASY ZONE

Este super mata marcianos de desplazamiento horizontal tiene los gráficos más coloristas jamás vistos. La jugabilidad es excelente y hay suficientes retos como para mantener entretenido durante mucho tiempo al más purista de los amantes de los arcades.

GLOBAL 87%

FIRE & FORGET II

Fire and Forget II, a quemar la carretera, es muy rápido y bonitamente dura hasta el punto de llegar a dejarlo por su dificultad. Sin embargo, una vez que te has hecho a la velocidad de las cosas, te introduces en la acción y te entregas al reto. Algo que no debiera faltar en las estanterías de aquellos que gustan del terror en las autopistas.

GLOBAL 86%

GAUNTLET

La máquina recretaiva causó verdadera sensación cuando fue presentada en 1986, y esta versión tiene todas las características del juego original. Con 100 niveles diferentes para retarte, Gauntlet no perderá su sentido pos muy rápido que lo aficiones. Si tienes una Sega, hazte el favor a ti mismo y cómprate el cartucho.

GLOBAL 90%

GHOST HOUSE

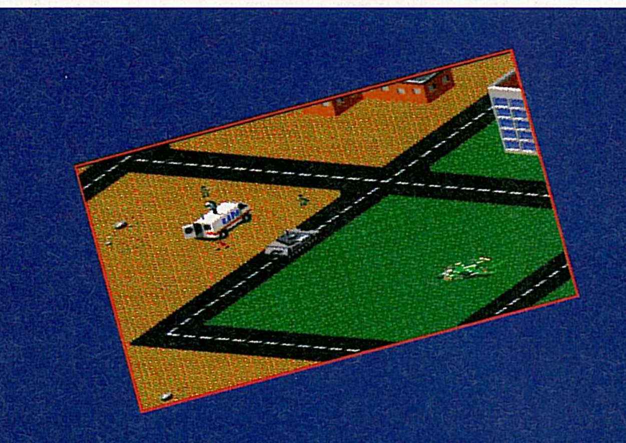
Los gráficos de Ghost House son del tipo grande cabezas y ojos y pequeños cuerpos. El sonido es diver-tido y gracias a su reducido precio, ofrece entretenimiento que cualquier usuario Sega puede tener.

GLOBAL 71%

GLOBAL GLADIATORS

La versión de Mega Drive es francamente superior a este de Master System. Podrían haber sido muy parecidos en desarrollo y jugabilidad, con las limitaciones del hardware claro está, pero esta versión para Master System se queda por el camino.

GLOBAL 77%



GOLDEN AXE

Golden Axe es una conversión fantástica de la máquina de monedas, con cinco duros niveles de acción. Los gráficos y sonidos son algo fuera de serie. Recomendado para los grandes consoleros.

GLOBAL 92%

GOLFAMANIA

Golfamanía te deja jugar 18 hoyos en la agradable comodidad de tu sofá. Es sencillamente estupendo, con su excelente jugabilidad y los buenos gráficos te mantendrá entretanido durante mucho tiempo. No te lo puedes perder. Dile a tu padre que te lo compre, ¡seguro que le encantará!

GLOBAL 83%

IMPOSSIBLE MISSION

Impossible Mission suena muy bien, con unos efectos atmosféricos de alta clase. Pero lo más importante de todo es que jugar es brillante. Un jego fantástico, destinado a ser uno de los clásicos juegos Sega.

GLOBAL 97%

JUNGLE BOOK

Puede que sea algo soso cuando hablamos de profundidad, pero en el apartado jugabilidad destaca sobre el típico juego de plataformas para la 8 bits de Sega.

GLOBAL 88%

KLAX

Este super rompecabezas estaba de moda en California hace un tiempo. Al final, ha llegado para Mas-ter System. Por lo que ¿es bueno? Bien, por supuesto que lo es. Si eres un auténtico cerebrito, pruébalo.

GLOBAL 88%

LEMMINGS

Más de 100 niveles en los que tendrás que salvar a los verdes melenudos de una muerte cierta. Una conversión increíblemente buena. Tu colección no estará completa sin él.

GLOBAL 95%

MASTER OF DARKNESS

Aunque no es precisamente uno de los títulos más originales del mundo, es un juego lo suficientemente bueno como para no faltar en ninguna casa. ¡Sal a comprártelo ya mismo !

GLOBAL 92%

MICKEY MOUSE 2

Brillante juego de plataformas, muestra de lo que un juego para Master System debe ser. Guía a Mickey hasta llegar a donde el Fantasma, rescata a todos aquellos que tiene presos y acaba con él.

GLOBAL 91%

NINJA

Aunque los gráficos son simples, la acción al estilo japonés es bastante adictiva. El nivel de dificultad está preparado de tal manera que va creciendo según vayas entrando en el juego, y hay diez niveles a completar. Si estás buscando un arcade de combate diferente, quizá lo encuentres en este juego.

GLOBAL 80%

NINJA GAIDEN

Un excelente mata marcianos de desplazamiento a cuatro bandas. Ninja Gaiden se lleva muchos puntos por lo rápido y atrayente de su acción. Puede parecer fácil, pero seguro que volverás a él después de unos meses.

GLOBAL 83%

OLYMPIC GOLD

Olympic Gold ofrece seis pruebas olímpicas: martillo, lanzamiento de jabalina, 100 metros lisos, natación, 110 metros vallas y lanza miento con arco. Repetitivo y sencillo, a pesar de todo el juego es bueno. Mejor te pasas por tu tienda habitual a buscarlo.

GLOBAL 81%

OPERATION WOLF

Como Comando especial has sido elegido para eliminar a todo bicho viviente a través de los seis terrenos de desplazamiento horizontal utilizando la cruz para apuntar y disparar tu arma. Combinando buenos gráficos con una buena cantidad de acción, es una conversiónde recreativos que cualqier fan Sega de los mata marcianos tendría que tener en cuenta.

GLOBAL 88%

OUT RUN EUROPA

Out Run Europa te pone a los mandos de varios vehículos diferentes, desde motos, hasta jet ski, en un intento de eliminar a una banda terrorista. Tristemente, esta presunta "variedad" no lo salva de ser una verdadera frustración, un juego muy blando y desesperante .

GLOBAL 63%

PAPERBOY

Paperboy es una conversión del popular juego arcade de hace unos años. Eres el chico de los periódicos y tiene que repartirlos por la zona peor construída del pueblo. Con sus fantásticos gráficos y las alegres melodías, Paperboy tiene un hueco asignado en la colección de cartuchos de cualquier consolero Sega.

GLOBAL 89%

PGA TOUR GOLF

Si el juego para Mega Drive era increible, esta versión para Master System tampoco se queda corta; es tan buena como pudiera serlo la de Mega Drive. ¡Un verdadero puntazo!

GLOBAL 88%

POWERSTRIKE II

Era ya un clásico dentro de las máquinas de las salas recreativas, ahora lo va a ser en la Master System, aunque en un estilo diferente, comparado con otros juegos de este tipo disponibles en Master System.

GLOBAL 92%

PRINCE OF PERSIA

Salva a la princesa de una pesadilla peor que la muerte en este clásico juego de plataformas, con increíbles animaciones. Una larga aventura con muchos niveles y más de lo que en un principio puedes suponer.¡Una compra esencial!

GLOBAL 91%

RAINBOW ISLANDS

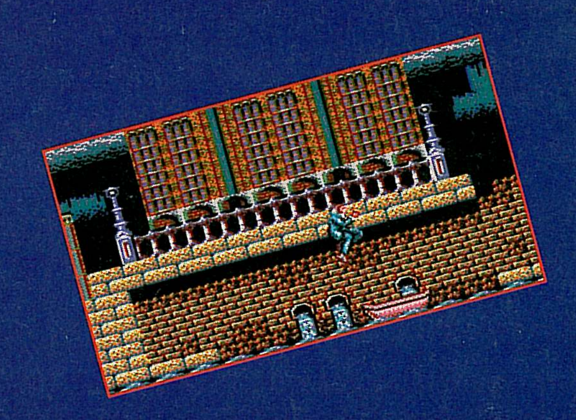
Conversión de la máquina de monedas, Rainbow Islands es casi una obligación para todo aquel que tenga una Master System y quiera algo nuevo. Sal ya mismo a buscarlo.

GLOBAL 84%

RESCUE MISSION

Rescue Mission es, en principio, muy recomendable, combinando excelencia gráfica con una apasionante adicción. La acción es estupenda y te mantendrá ocupado con tu pistola laser durante más tiempo del que te imaginas. ¿Ve a buscarlos!

GLOBAL 82%



SHADOW OF THE BEAST

¡Grrr! En Shadow of the Beast eres un monstruo que tiene que vengar la muerte de su familia acabando con el malvado Señor de las Bes tias. Gráficos decentes junto con unos elegantes sonidos hacen de él todo un clásico.

GLOBAL 80%

SONIC CHAOS

¡Y van tres! Sonic es otra vez diferente. Es casi parecido a Sonic II, pero es diferente; no es muy original, pero es un nuevo planteamiento.

GLOBAL 80%

SONIC THE HEDGEHOG

Toma el control del legendario puerco espín azul al tiempo que corre por las plataformas de las minas del Dr. Robotic. Sonic, en su versión para 8 bits es uno de los mejores, si no el mejor juego de plataformas; combina unos desplazamientos suaves con animaciones fluídas y jugabilidad interesante. Imprescindible.

GLOBAL 90%

SONIC THE HEDGEHOG II

¡Qué! ¿Pensabas que Sonic había llegado al límite de lo que podía ser un juego de plataformas para Master System? Bién, ¡prueba esto ! El juego se mantiene casi como el original, pero incluye más niveles y mucha más adicción. ¡Brillante!

GLOBAL 96%

SPEEDBALL

Esta es una buena conversión del título para Amiga, especialmente con el nivel de dificultad que tiene para dos jugadores. Sin embargo, ha sido superado por su sucesor Speedball II.

GLOBAL 79%

SPIDERMAN

Sí, es otro juego de plataformas, pero esta vez es diferente. Spidey puede hacer casi todo aquello que hacía en los comics, como por ejemplo colgarse con las telas, hacer escudos y tirar bolas de tela. Spiderman se juega muy bien, tiene buenos gráficos, unos soni dos normales y te costará terminarlo. Altamente recomendable.

GLOBAL 87%

SPV VS SPY

Spv Vs Spy se define como un juego arcade entre dos jugadores que no sorprenderá a nadie por sus gráficos y sonido, pero sí por la calidad de su juego. Ve pronto a buscarlo, te llevarás una sorpresa.

GLOBAL 88%

SUPER KICK OFF

El legendario Super Kick Off se parece demasiado a la versión de Amiga, y se juega tan brillantemente como aquel. Un juego soberbio -uno de los mejores- para todos los futboleros. Y que tampoco debiera faltarle a nadie por las demás razones.

GLOBAL 96%

SUPER MONACO GP

Aunque comparte su nombre con la carrera 3D de la máquina recreativa de Sega, no es una conversión estríctamente hablando. Pero no estamos diciendo que sea mala. El 3D es rápido y efectivo y se juega muy bien, incluso hasta en el modo un jugador en el que corres contra una cuadrilla de coches bobos controlados por el ordenador. Si estás buscando algo que requiera habilidad, lo has encontrado.

GLOBAL 92%

SUPER OFF ROAD

Una excelente conversión de la máquina de monedas original, lástima que sea tan fácil.

GLOBAL 82%

SUPER SPACE INVADERS

La idea detrás del lanzamiento de Super Space Invaders era adornar el juego original con algunas de las nuevas características de los actuales juegos masacra marcianos -más energía y desplazamientos-, por ejemplo. Funciona, y el resto del juego es muy entretenido.

GLOBAL 82%

SUPER TENNIS

Ya es casi un viejo, la acción es algo básica, con pocas veleidades gráficas o toques mágicos para darle un poco de vida. Aunque se puede jugar, no es un rival digno para el reciente Wimbledom Tennis.

GLOBAL 82%

SUPERMAN

No está nada mal. Esta versión es mejor que la de Mega Drive, cosa que ya iba siendo hora, ¡hombre! Es rápido, duro y muy, pero que muy jugable.

GLOBAL 75%

STREETS OF RAGE

Como juego de lucha deja bastante que desear, y la estupidez de limitar las figuras en juego a sólo tres debido a su gran tamaño, merece pasar a los anales de la historia.

GLOBAL 63%

TAZ-MANIA

De brillante aspecto y estupendos gráficos, Taz-mania promete mucho más de lo que dá. La poca cantidad de enemigos dice muy poco acerca de su duración. Lo acabarás en un pis pas.

GLOBAL 71%

TERMINATOR

Una interpretación genial de la película de 1984. Es mucho mejor que la versión para Mega Drive. Se necesita mucha habilidad para recorrer con fortuna todas las plataformas al tiempo que controlas a Kyle Reese en sus esfuerzos por intentar proteger a Sarah Connor de las garras asesinas de Terminator. Se hace necesaria una investigación.

GLOBAL 82%

THE FLASH

Recién llegado de la televisión, aquí tenemos a Flash. Es un sólido juego de plataformas con niveles llenos de sustancia de juego, así como una buena sensación de control.

GLOBAL 84%

VIGILANTE

Esta conversión del éxito de los recreativos intenta mantenerse todo lo fiel posible, a pesar de los parpadeos y de que algunas de las figuras y sus sonidos son algo liantes. Sin embargo, la jugabilidad se mantiene, por lo que si estás detrás de un mata marcianos no muy pesado, este es tu cartucho.

GLOBAL 75%

WIMBLEDON TENNIS

Este es el mejor juego de tenis Sega por un minúscula margen. Es rápido, hay muchos modos de juego y el modo campeonato necesita de mucha práctica para ganar. El modo dos jugadores es aún más divertido. No estaría de más considerarlos si tienes algún jugador más m rodeando.

GLOBAL 80%

WONDERBOY

Aunque empieza ya a mostrar su edad y es un poco repetitivo. Wonderboy es aún hoy día una buena oferta, con sencillos gráficos y una banda sonora de lo más alegre.

GLOBAL 80%

WONDER BOY IN MONSTER WORLD

Aventura arcade de gran intensidad, Wonderboy in Monster World presenta el desafío suficiente como para no aburrirse con él, además, es muy divertido y cautivador.

GLOBAL 88%

WONDERBOY III

Mejor que el primero por una gran diferencia, es un juego que estará en tu consola durante mucho tiempo, pero tampoco es un juego qu e vayas a terminar en dos días. Altamente recomendable.

GLOBAL 87%

WORLD CLASS LEADERBOARD

Es un juego de Golf. ¿Qué más podemos decir? Tiene un campeonato exclusivo, acción realista, muchos campos y es un completo desafío. Si te gusta el Golf y estás buscando un buen juego, ¿por qué no éste?

GLOBAL 92%

WORLD GRAND PRIX

Un juego de carreras muy decente que es gráficamente impresionante y te reta a un dasafío completo. No es tan bueno como Super Monaco GP, pero es lo suficientemente diferente como para tener los dos.

GLOBAL 81%

WWF STEEL CAGE CHALLENGE

Este juego es tan divertido como encontrarse al más antipático de tus vecinos en el ascensor. La lucha WWF siempre ha sido interesante, pero nadie la había aplastado de esta manera.

GLOBAL 84%

XENON 2

Otra conversión de Amiga, esta vez del super juego de desplazamiento vertical de los Bitmap Brothers. Los gráficos son geniales, pero el desplazamiento es algo lento y maniático. Sin embargo, lo que cuenta es la jugabilidad y Xenon 2 la mantiene bien alta. Si tuviera unos cuantos niveles más, saría un clásico.

GLOBAL 84%

GAME GEAR

BATMAN RETURNS

Estupenda adaptación de la idea de la película. Los gráficos son excelentes, la música es agradable y se deja jugar mucho mejor que en la versión de Mega Drive. Una compra decisiva para jugadores expertos.

GLOBAL 79%

CHUCK ROCK

Sus fantásticos gráficos, su animación de fenomenal factura, sus buenos decorados y el maravilloso planteamiento de lanzamiento de rocas lo convierten en uno de los mejores juegos de acción de plataformas que puedes conseguir para la Game Gear.

GLOBAL 90%

COLUMNS

Es un buenísimo clónico de Tetris. en lugar de hacer líneas horizontales, tu objetivo es crear filas de colores con ayuda de los bloques de cristales en caída. Rápido, adictivo y muy desafiante, pero al mismo tiempo relajante. Una buena compra.

GLOBAL 85%

CRASH DUMMIES

El baile de San Cristobal (patrón de los conductores). Este cartucho es de lo más dulce, tienes que estre-llar a los Dummies contra la pared procurando que se destrocen lo más posible. Interesante y macabro.

GLOBAL 85%

DONALD DUCK, THE LUCKY DIME CAPER

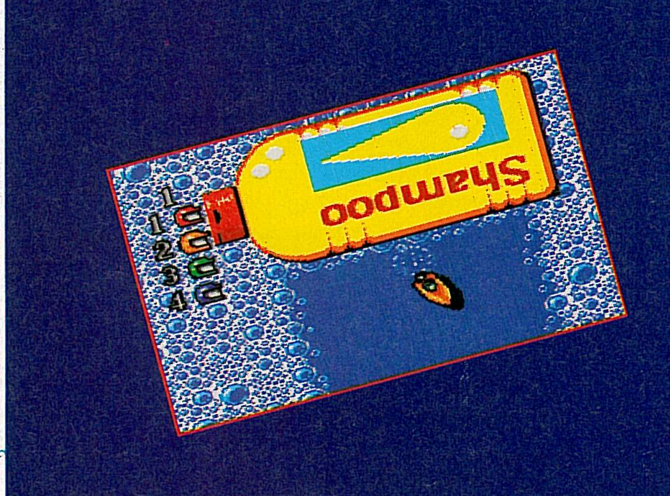
¡Args! ¡La gran fortuna de Tio Gilito ha sido robada por una malvada bruja! Deteniéndose solamente a recoger su mazo, el Pato Donald la persigue a lo largo de varios niveles de desplazamiento horizontal. Lo que tenemos aquí es un mega-juego de plataforma que inclu so dura más que Sonic the Hedgehog. Una opción para la Game Gear que no debe faltar en tu biblioteca de juegos.

GLOBAL 92%

INDIANA JONES III

Unete a Indiana Jones en sus correrías por cinco niveles de acción de plataformas, tratando siempre de estorbar a los nazis en sus esfuerzos por localizar el Santo Grial. Gráficamente te proporciona exac-tamente lo que la Game Gear puede ofrecer. Pero es una pena que sea tan difícil, ya que tiende a cansarte un poco, de todos modos es un juego bastante bueno.

GLOBAL 83%



MICKEY MOUSE

¡Oh, no! ¡Una bruja enloquecida, llamada Mizrabel, ha raptado a Minnie Mouse, el verdadero amor de Mickey! Por eso, inevitablemente Mickey tratará de rescatarla viajando por los diversos niveles de plataforma del Castillo de la Ilusión. Es un juego excelente, con unos gráficos fabulosos y un impresionante planteamiento. Otro de los mejores para la Game Gear.

GLOBAL 91%

MICKEY MOUSE 2

Probablemente la mejor aventura arcade para Game Gear. Llena de colorido y desbordadante fantasia, Mickey Mouse 2 gustará a todos, en especial a los más pequeños. ¿Qué haces que no sales a comprarlo?

GLOBAL 92%

MICRO MACHINES

¡Guau! De lo mejor que ha pasado por nuestras manos para Game Gear. De verdad. Además, el increíble modo de dos jugadores en la misma consola es alucinante.

GLOBAL 94%

OUTRUN EUROPA

Correr a toda velocidad a bordo de Porsches, jetskis o motocicletas puede ser superdivertido en la vida real, pero en la Game Gear, con un planteamiento repetitivo, unos gráficos bastante sosos y un movimiento tridimensional traqueteante no lo es tanto. Sólo medio- medio.

GLOBAL 63%

PRINCE OF PERSIA

Primeramente visto en Pc, Prince of Persia fue el primero de los juegos en mostrar esa fluidez de movimientos y estupenda animación de los personajes. Es un cartucho que DEBES tener.

GLOBAL 91%

SHINOBI

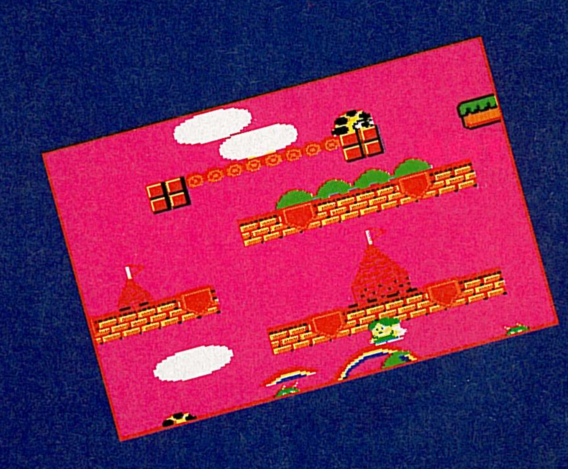
Cinco niveles de tajos y estocadas frenéticas te esperan en esta adaptación para Game Gear de la máquina de monedas de Sega. Este juego tiene unos gráficos y un sonido excepcionales, además de un planteamiento que te hace volver a tu Game Gear una y otra vez.

GLOBAL 91%

SONIC THE HEDGEHOG

El famoso erizo azul de lomo puntiagudo de Sega llega a la Game Gear en este rápido juego de pla-taformas con unos gráficos excepcionales. Es un excelente titulo para la Game Gear, en el que la tec-nologia de 8 bits se aprovecha al máximo. Es divertido y adictivo (aunque fácil) y merece la pena.

GLOBAL 91%



SONIC THE HEDGEHOG II

De nuevo las púas de nuestro querido erizo azul hacen su aparición, mezcladas con animados gráficos, un planteamiento acelerado y un nivel de máxima dificultad, que lo convierten en una admirable continuación, a pesar de la notable ausencia de Colitas. Sin embargo , la reducida visibilidad hace casi imposible ver dónde va Sonic, y en qué se está metiendo. Sin embargo sigue siendo Mega-divertido y sería una tontería no tenerlo.

GLOBAL 80%

SPIDERMAN

El sorprendente Hombre Araña llega a la Game Gear para enfrentarse al Kingpin, a Venom, al Lagarto, al Doctor Octopus, a Electro, al Hombre de Arena y al Duende en una serie de etapas de desplazamiento en 8 direcciones. Es muy divertido de jugar y enormemente desafiante. Una opción obligada para todos los posibles lanzadores de tela de araña e incluso para cualquiera que busque un buen juego de plataforma.

STREETS OF RAGE

Streets of Rage para Game Gear es un producto gráficamente sorprendente ¡tanto que es casi exacto a la versión de Mega Drive! Aunque sólo hay dos personajes, la acción luchadora de los niveles de desplazamiento es tan divertida como siempre. Hay un par de puntos débiles, como por ejemplo que te dan una paliza inmediatamente después de recuperarte de otras anteriores, pero de todos modos merece la pena echarle un vistazo. El modo de enlace de dos jugadores es también fenomenal.

GLOBAL 80%

STREETS OF RAGE II

¡Guauu! Un cartucho de 4 megas para Game Gear. Mucho mejor que el juego original, uno de los mejores juegos de acción de desplazamiento horizontal para tu pequeña consola portátil.

GLOBAL 89%

SUPER KICK OFF

Esta conversión para Game Gear del mejor juego de futbol jamás creado es un auténtico éxito, con una acción frenética y de rápida respuesta y un sorprendente manejo del balón. Con uno o dos jugadores, casi se podría decir que es el milagro de las consolas, por lo que en estos momentos es el mejor juego que se puede adquirir para la Game Gear.

GLOBAL 96%

SUPER SPACE INVADERS

Versión revisada y adecuada a los nuevos tiempos del ya clásico Space Invaders. Sigue siendo uno de los mejores matamarcianos de toda la historia de los juegos. Si te consideras un gran jugador y no lo tienes, malo.

GLOBAL 91%

THUNDERHAWK

Una brillante muestra de lo que mejora un juego en su paso del cartucho al CD. De todas maneras es una pena en lo que respecta a la verdadera jugabilidad. Sin embargo, si tienes un Mega CD, no debería faltar en tu lista de compras para esta navidad.

GLOBAL 84%

WORLD CLASS LEADERBOARD

Es una excelente simulación de golf con perspectiva en tercera persona de US Gold. Los gráficos son bastante detallados y el sonido es fabuloso, con unas divertidas voces sarcásticas. Con sus cuatro campos de 18 hoyos, te ofrece mucho juego por su precio. Una apuesta esencial.

GLOBAL 92%

MEGA CD

BATMAN RETURNS

Una buena muestra de lo que puede dar de sí el Mega CD en el futuro.Literalmente son dos juegos en un disco. Si quieres tener algo importante, cómpratelo.

GLOBAL 90%

DRACULA

Es poco probable que te decidas a comprarlo, aunque a pesar de todo, si lo que quieres es sorprender a tus amigos con el Mega CD vete a buscarlo a la tienda, eso sí, no pases de la presentación, ¡es lo mejor del juego!

GLOBAL 51%

DUNE

Una excelente muestra de lo que puede ser posible con Mega CD, además, las voces digitalizadas están en nuestro idioma. Cómpratelo si quieres un buen juego de estrategia.

GLOBAL 92%

ECCO

Es el mejor título disponible para Mega CD. Es muy parecido a la versión de cartucho, pero contiene imágenes digitalizadas y todo tipo de músicas y sonidos, también digitalizados.

GLOBAL 96%

SILPHEED

¡Vaya! Por fin, algo que hace un excelente uso de las especificaciones técnicas del Mega CD. Uno de los mejores juegos arcade para Mega CD, incluso diría que es mejor que Thunderforce IV. ¡Cómpralo ya!

GLOBAL 94%

SPIDER-MAN VS THE KINGPIN

Presenta una gran mejora sobre la versión de cartucho; los programadores han añadido algunos niveles más al tiempo que también han aumentado su variedad. No está nada mal.

GLOBAL 87%

SONIC CD

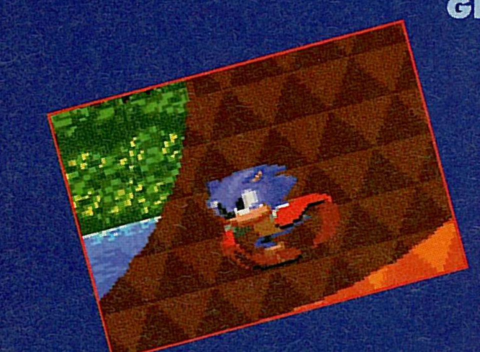
Técnicamente es impresionante, pero no se puede decir lo mismo del resto. Podría haber sido un gran juego, pero ni siquiera se acerca al excelente reto que era Sonic II. Un simple Sonic tridimensional.

GLOBAL 83%

SWITCH

Con unos gráficos y una presentación francamente increíbles, Switch está destinado a ser todo un estándar para los juego Mega CD, aunque luego se queda un poco corto en lo que se refiere a duración.

GLOBAL 70%



RASTRILLO

¿Sabéis lo que es un rastrillo? ¿no?, nosotros os lo explicamos. Viene a ser algo así como una especie de sitio en el que todo el mundo puede entrar y exponer sus artículos, bien para comprar nuevos, bien para vender los viejos, o para cambiar los que ya tiene.

Esta página intenta ser eso mismo, pero a lo SEGA, o sea, para que vosotros podáis intercambiar vuestros cartuchos de juegos, o venderlos, o comprar otros nuevos. También podréis vender vuestra consola o accesorio, o quien sabe, quiza encontreis aquel joypad que un día visteis en algún sitio y resulta que era demasiado caro.

Rellenad el cupón de la parte inferior y a ver si tenéis suerte y podéis deshaceros de todo aquello que no os guste o ya estéis cansados.

VENDO

Estaría interesado en vender una Game Gear con adaptador de TV, adaptado para Master System y cinco juegos, entre ellos Shinobi II, por un total de 20.000 pelillas.
Alvaro Brotons Tarín
Gran Vía Fernando el Católico 29
Valencia 46008
Tlf.: (96) 385 88 65

Quiero vender mi consola Mega Drive con tres meses de uso junto al juego Sonic y un control pad por sólo 14.000 pesetas. ¡Una ganga!
Antonio Iglesias Rodríguez
C/ Joaquín Santander, 35 - 2º B
Talavera de la Reina, Toledo 45600
Tlf.: (925) 81 12 67

Vendo consola Master System II con dos mandos y cinco juegos por 14.000 pelas.
(A nuestros lectores les gustaría que especificaseis un poquito más)
Juan Antonio Freile Hidalgo
Urb. Antonio Blanco
Oyanco, Asturias 33679
Tlf.: 548 02 87

Quisiera vender un ordenador Amstrad con más de cien juegos, su joystick, trucos, pokers, etc. por 45.000 pesetas.
(Realmente, estos chicos nos sorprenden, ¿qué es eso de "pokers"? Un arma militar, una nueva tecnología... Envía tu opinión)
Moisés Lorente Castilla
C/ Palencia, 16 - 1º C
Zaidín, Granada 18007

Vendo unos jueguecitos para Mega Drive, "Bubsy" + Menacer con seis juegos por 14.000 pesetas, y de regalo un joystick. ¡El ofertón del mes! No te cortes, llama de 3 a 6 y pregunta por Carlos.
(¡La gente está que lo tira!)
Carlos Fernández Gómez
C/ Basilio Armendáriz, 16 - 2º izquierda
Burlada, Navarra 31600
Tlf.: 23 07 09

Estaría muy interesado en vender el juego Sonic The Hedgehog. Si ves que no tienes bastante dinero, no me importaría cambiarlo por Global Gladiators. Pregunta por Angel Jesús.
Anónimo
C/ Santiago, 6 - 3º B
La Algaba, Sevilla 41980
Tlf.: (95) 478 78 64

Vendo mi Master System II con juegos: Sonic I y II, Olympic Gold, Chuck Rock, Lemmings, Tom y Jerry, Gauntlet y Tazmania. Completo o por separado. Llámame de 8 a 9 de la noche.
Adriano Fernández Muñiz.
República Argentina 54-56 2º izquierda
El Ferrol, La Coruña 15404
Tlf.: (981) 37 13 65

Vendo juegos de Mega Drive, Jungle Strike, Flashback y Megalomania. Los tres por 15.000 pesetas, dos por 11.000 o cada uno por 6.000. Sólo para provincia de Cádiz. Llamar de 2 a 4 de la tarde.
Joaquín Canto Herrera
C/Los Moros, 32 - 2º
Puerto de Santa María, Cádiz 11500
Tlf.: (956) 85 43 70

Vendo una videoconsola Master System II que sólo he utilizado durante tres meses, 2 control pad y seis juegos por 10.000 pelitas.
Francisco Javier Moreno García
C/Mariana Pineda, 44
Domingo Pérez, Granada 18567

Vendo Two Crude Judes por 6.500 o lo cambio por Fatal Fury o por dos mandos de 6 botones.
Miguel Angel Fernández Naranjo
Castilla, 90
Sevilla 41010
Tlf.: 433 37 47

Vendo juegos para Mega Drive. Entre ellos Grandslam Tennis (3.000), European Club Soccer (4.000), World Cup (1500), Sonic (1.000). Llámame, pregunta por Narcís.
Narcís Giral Vives
C/Joan Plans, 14 bajos
Sabadell, Barcelona 08201
Tlf.: (93) 725 48 30



Vendo Master System II por 5.000 pesetas y los juegos: Shadow of the Beast y G-Loc. También vendo Game Boy con Tortugas Ninja II, Startrek, Fortified Zone, Tennis, Fink (importación).
José Antonio Martínez Martínez
C/ Gregorio Javier, 5
Caravaca, Murcia 30400
Tlf.: (968) 70 80 01

Tengo muchísimas ganas de vender (o cambiar) mis juegos para Mega Drive, Alterest Beast (4.000), Strider (6.500), Grain Ground (5.500). En caso de cambiarlos, me interesan todo tipo de juegos, siempre que sean de aventuras o acción. Llámame a partir de las 22 horas.
Alberto Marco Sauquet
C/ Josep Reig, 5
dGerri de la Sal, Lérida 25590
Tlf.: (973) 66 20 54

Quiero vender una Mega Drive con dos mandos (mega fire) junto a los juegos Out Run, Streets of Rage II y Road Rash II. Todo por 20.000 módicas pesetas. Llama por la mañana de 10 a 12.
Sergio Rodríguez Pinto
C/Caldos, 80 - 2º 2ª
Granollers, Barcelona 08400
Tlf.: (93) 846 59 30

Vendo Toki por 6.000 pesetas, y Golden Axe 2 y Wonder Boy por 2.995 pesetas cada uno. No me importaría cambiarlos por Chuck Rock, Spot, Ghouls and Ghost, Tiny Toons. Para Mega Drive.
(¡Las técnicas de marketing al alcance de todos!)
Gonzalo Miguélez Fernández
Virgen del Milagro, 7 - 9º D
Villamuriel de Cerrato, Palencia 34190
Tlf.: (98) 77 16 16

Vendo Master System II, control pad, joystick, Winner, y cuatro juegos: Sonic II, Alex Kidd, Sagata, y Lucky Dime Caper por sólo 12.000 pelas. ¡Aprovecha la oferta antes de que se agote!
Yolanda Robal Mota
Paseo de la Misericordia, 14 - 4º E
Reus, Tarragona 43205
Tlf.: (979) 75 26 35 o 31 97 30

Vendo Master System 2 (nueva) con Shadow of the Beast por 12.000 miserables pesetas. Llamadme.
(¡Animaos, hermanos, llamad y jugad todos con él, porque está escrito que sólo los elegidos alcanzarán la victoria!)

Gonzalo Martínez González
C/ Virgen de la Antigua, 20 - bajo C
Sevilla 41011
Tlf.: (954) 45 26 17

Vendo Game Gear con Columns y Donald Duck. También ofrezco el cable Gear to Gear, regalo bolsa carr y case. Todo con cajas e instrucciones. De 18.000 pelas para abajo.
Oriol Baños Dieste
C/ Miguel de Roncalí, 50 bajos
Cornellá, Barcelona 08940
Tlf.: (93) 377 30 43

Vendo Master System 2 con 5 juegos, y 2 control pad por 10.000 pesetas.
David San Martín Alonso
C/Etruria, 39 - 3º B
Madrid 28022
Tlf.: 741 46 88

Vendo o cambio el juego Shadow Dancer (con Sonic de regalo) por 5.000 pesetas o juegos como Quackshot o Taz-Mania. Mega Drive.
Benedicto Gómez Jorcas
Plaza del Solar 7
Benilloba, Alicante 03810
Tlf.: (96) 551 72 45

Vendo varios accesorios para Game Gear: sintonizador de TV, cable de dos jugadores, Super Wide Gear, fuente de alimentación. Preguntar por Javi.
Javier Mateo Prous
C/ Raset 7, 5º 1ª
Barcelona 08021
Tlf.: 201 57 60

Vendo Master System II, con 2 pads y los juegos Alex Kidd, Teddy Boy y Olimpic Gold, todo por 12.000 pesetas.
Jaime Lázaro Polo
C/Victor Jara, 6 13º 2ª
Barcelona 08033
Tlf.: (93) 427 60 07

Vendo Master System II con dos mandos de control, 4 juegos, pistola, todo por 10.000 pelas.
Juán Molina Fontela
C/Sahara 54
Madrid 28041
Tlf.: (91) 7969280

Vendo juegos Master System: Axteris, Ninja Gaiden y Chuck rock, por 2.000 pelas cada uno, y Sonic II por 3.000. Pregunta por Sergio.
Sergio Garriga Carreras
C/María Luisa Serra 66 1º 4ª
Mahón, Baleares
Tlf.: (971) 36 28 75

Soy Manuel y me gustaría vender la consola Master System II, con 6 juegos, 2 mandos y un joystick, de un valor de 45.000 por sólo 25.000.
Manuel Bartolomé Agüero
C/Andalucía 4, 1º A
Basauri, Bizcaia
Tlf.: (94) 440 74 40

¡¡Ocasión!! Super Smash TV y Shadow of the Beast para Mega Drive, con cajas e intrucciones por 5.000 pelas. LLamar a la hora de las comidas.
Daniel Alcalá Alcocer
C/Río Nervión, 11 17
Valencia 46025
Tlf.: 365 22 66

Vendo Master System II con Alex Kidd y mando de control por 5.00 pelas. también desearía vender el cartucho acción pack de Mega Drive que incluye 3 juegos de lucha por tan solo 4.000 pelas
Francisco España Ainsa
C/Escalona 7
Sabiñarigo, Huesca 22600
Tlf.: 48 16 37 o 48 02 58

Vendo consola Master System II y 5 juegos (Alex Kidd in M.W., Chuck Rock, Out Run, Moonwalker, Ghouls'n Ghost) Todo por 15.000 pelas. Llamar por la mañana
Jan Riba Dragot
Aptdo. 188
San Francisco Javier (Formentera), Baleares 07860
Tlf.: 32 21 44

Vendo 2 controlpads, infrarrojos con los juegos Golden Axe, Shinobi, Streets of Rage y Jungle Strike por 15.000 pelas y la Mega Drive con Sonic y Sonic 2 por 20.000 pelas y 2 pads.
Enrique Giménez Carrillo
Avda. de Burjasot 231. 11
Valencia 46015
Tlf.: 349 85 05

Vendo Sonic de Mega Drive por sólo 3.400 pesetas. Llamar en horas de comida.
Elvis Micot
Plasencia, Cáceres 10600
Tlf.: 41 45 44

Vendo Game Gear con 11 juegos y adaptador a red. Buen estado, muy poco uso. 26.000 perlas y su precio es de 40.000. Preguntar por Miguel.
Miguel del Pozo Alvarez
C/Luís Sánchez Zorrilla, 14 (Chalet)
Madrid 28037
Tlf.: (91) 741 58 92

Vendo 5 juegos de Mega Drive (algunos novedades) por 17.000, si los compras todos, regalo Tortugas v. Hiperstone Helst (sólo Valencia).
José Herrera García
C/ Dr. Marañón 15, 5
Mislata, Valencia 46920
Tlf.: (96) 359 75 51

Vendo o cambio mi Master System II con el juego Sonic II y Alex Kidd en memoria y dos mandos, todo en perfectas condiciones.
Alfonso Carcedo del Olmo
Avda. Gral. Vigón 95, 5º dcha.
Burgos 09006
Tlf.: (947) 24 09 44

¡Gran ganga! Vendo Populous II nuevo, para Mega Drive por 5.000 pelas. Me costó 9.000 o lo cambio por Centurión. Preguntar por Ibán.
José Ibán Gil
(¿No será Iván?)
C/Mar de Plata 4º 3º 2ª
Zaragoza 50012
Tlf.: (976) 53 25 99

Vendo Game Gear, sintonizador de Tv, Master Gear Converter, fuente de alimentación, Columnhs en muy buen estado por 4 juegos para la Master System II a convenir.
Antonio Fernández Pérez
Bloque 2 Nº 1, 1º izda.
Villanueva de Aller, Asturias 33679

CAMBIO

Cambio juegos para Mega Drive: James Pond II, Shadow of the Beast II y Olympic Gold. Pregunta por Javier.
Francisco Javier Nicolás Ruy-Díaz
Avd. José Fernández Ruiz, 7
Lebrija, Sevilla 41740
Tlf.: (95) 597 25 98

Cambio un magnífico juego para Mega Drive, Rambo por los juegos Fatal Fury, Jungle Strike, o Golden Axe. Si no tienes estos juegos, tal vez podamos llegar a un acuerdo económico. Pregunta por Juan Adolfo.
Juan Adolfo Illada Alvarez
C/ General, 43
Chio Guía de Isora, Tenerife, Islas Canarias
Tlf.: (22) 85 02 53

Cambiaría gustoso el juego Super Thunder Blade por otro como B.O.B para Mega Drive. Pregunta por Richi.
(Pronúnciese ¿Riki, Richi o Rici?)
Ricardo Gadórniga Alvarez
C/ Rúa Nova, 11
Castiñeiros (Riveira), La Coruña 15961
Tlf.: (981) 84 04 46 u 87 38 99

Cambio o vendo los siguientes juegos de Master System II: Teddy Boy, Secret Command y Translot todos con trucos incluidos. Anímate, llama y pregunta por Daniel. Preferentemente la zona de Cartagena.
Joaquín Daniel Zaragoza Robles
C/ Doctor Jiménez Díaz, 2 - 1º B
Cartagena, Murcia 30205
Tlf.: 51 57 46

Cambio mi Game Boy con los juegos: Dr. Franken, Hunchback, Super Mario land 2, The Simpsons, Pipe Dreank por una Mega Drive.
(¡De esperanza también se vive!)
Fernando Julio Garriga Romero
Virgen de las Reyes 10, bajo izquierdo
Madrid 28027
Tlf.: 404 64 92

Cambio dos juegos de Master System II por pistola y Operation Wolf. O bien, Master System II con 1 pad y dos juegos por pistola para Mega Drive y Terminator II.
David Minguez Gómez
C/ Salvador de Madariaga, 8 - 8º B
Madrid 28027
Tlf.: (91) 405 22 92

Cambio juego Sonic de Mega Drive por Splatter House II. Llamar de 2 a 5,30 de la tarde.
Félix Herrero Camello
Camino Llano, 9 - 4º A
Cáceres 10002
Tlf.: 22 00 26

Me gustaría mucho cambiar los juegos Back to the future II y The Ninja por Gauntlet.
Antonio Sendra Cardenas
Cruz de Juárez, 10 - 6º izquierda 1º1
Córdoba 14006
Tlf.: 27 60 05

Cambio juego Fatal Fury para Mega Drive por Flashback, Bubsy, Jungle Strike, o Cool Spot. Llámame, estoy disponible de 5 a 8 de la tarde. Pregunta por Txema.
(Txí, ya lo sabéis, exte txico xabe lo que dixe)
Txema Arbelaiz Jorge
C/ Morronguilleta, 8 - 2º D
Rentería, Guipuzcoa 20100
Tlf.: (943) 51 66 75

Cambio Halley Wars por Tazmania o Mortal Kombat.
Carlos Sancho Sánchez
C/ Ramón Gómez de la Serna, 87 - 2º B
Madrid 28039
Tlf.: 313 14 01

Cambio la Master System por Game Gear. La consola está en buen estado y tengo los juegos Alex Kidd, Sonic, Sonic II y Spiderman. La Game Gear tiene que venir con 4 o 5 juegos, incluyendo Shinobi o Monaco si es posible.
Sergio Maté Barahona
C/La Iglesia 2
Grajera, Segovia 40569
Tlf.: 55 78 57

Cambio Joe Montana Football por Wonder Boy III o por Chuck Rock. Master System. Cambio Ghostbusters por Paperboy. MS.
Juan José Payán Canel
C/Agata 8 1º izda.
Almería 04009
Tlf.: 22 47 34

Cambio Mega Drive con dos mandos y 4 juegos por Game Gear. Vendo los juegos de Mega Drive. Ecco the Dolphin, Quackshot y Golden Axe por 12.000 los 3.
Oscar Alvarez
Urb. Guadarrama, bloque 37 4º B.
Guadarrama, Madrid 28440
Tlf.: 854 82 63

Cambio el juego Galaxy Force de Master System II por el juego R-Type.
Raúl Cárdenas García
C/Sebastián Elcano, 36 1º 4ª
Madrid 28012
Tlf.: (91) 528 66 96

Cambio juego Mega Drive Splatterhouse 2 por otro que me guste. Sólo Barcelona. Preguntar por Roger.
(¿No puede ser por uno que no te guste?)
Roger Palacios
C/Mallorca 588, 5º 2ª
Barcelona 08026
Tlf.: (93) 246 27 91

Cambio Golden Axe II y Terminator. Los dos por Street of Rage II o por Fatal Fury. Todo para Mega Drive. Preguntad por José Antonio.
José Arroyo Samaniego
Bloque Guatemala 4
San Pedro y San Pablo, Tarragona 43007
Tlf.: 22 47 76

Cambio Doble Dragon III por Prince of Persia, Another World por Jungle Strike.
Fco. Javier Llorens Sánchez
C/López Peláez, 11 4º
Tarragona

Deseo cambiar el Last Battle por Tiny Toons.
Javier San Andrés Bolivar
C/Gobelaurre 45, 2º B
Las Arenas, Vizcaya 48930
Tlf.: 463 25 89

Cambio el cartucho Mega Games 2 (Golden Axe, The Revenge of Shinobi, Streets of Rage) por el Tiny Toons.
Javi Peretto Arenós
C/Colón 10 3º dcha.
Denia, Alicante 03700
Tlf.: 578 91 22

Cambio Sonic por cualquier otro de peleas y disparos, en especial Streets of Rage. Game Gear.
Desiderio Ondo
C/Lazkaibar 1, 3º izda.
Beasain, Guipuzcoa 20200
Tlf.: (943) 88 65 68

Cambio mi juego World of Illusion por GrandSlam tennis de Mega Drive
Alex Añez Rivas
C/Arquitecto Sort 7, 4º 1ª
Barcelona 08005
Tlf.: 221 39 36

Cambio Master System por Game Gear con adaptador y cartucho Sonic, se paga el resto.
Israel Vilches Valle
C/J. R. Jiménez 13
Miranda de Ebro, Burgos 09200
Tlf.: (947) 31 24 95

Cambio los juegos Alien 3 y Paperboy de Master System II por cualquiera de éstos: Land of Illusion, Streets of Rage, Populous, Bomber Raid, Kick Off, Indiana Jones, o por cualquier otro.
(¡Si al final te da igual por qué nos haces perder el tiempo!)
Julio Avilés
C/Miguel Servet 32 1º A
Fraga, Huesca 22520
Tlf.: 45 35 21

Cambio una Mega Drive con todo y un juego, más una Master System con 5 juegos y todo lo demás, por un ordenador Amiga con monitor en color. Gracias. Además regalo un Spectrum con cientos de juegos y periféricos y muchas revistas con trucos.
José Mª Muñoz Vares
C/Zubiaurre 26, 1º dcha.
Ermua, Vizcaya 48260
Tlf.: (943) 17 53 48



Compro Mega CD (1 o 2). También compro Olimpic Gold para master System.
Mario Justel Gómez
C/Previsión 17, casa 1 4º D
Sevilla 41008
Tlf.: (95) 435 18 25

CUPON PARA UN PUESTO

Rellena este cupón con lo que quieras comprar/vender/cambiar. Pero enróllate y escribe claro que no tenemos ganas de dejarnos los ojos.

NOMBRE ________________
DIRECCION ________________
CODIGO POSTAL ________________
POBLACION ________________
PROVINCIA ________________
TELEFONO (OPCIONAL) ________________
TEXTO ________________

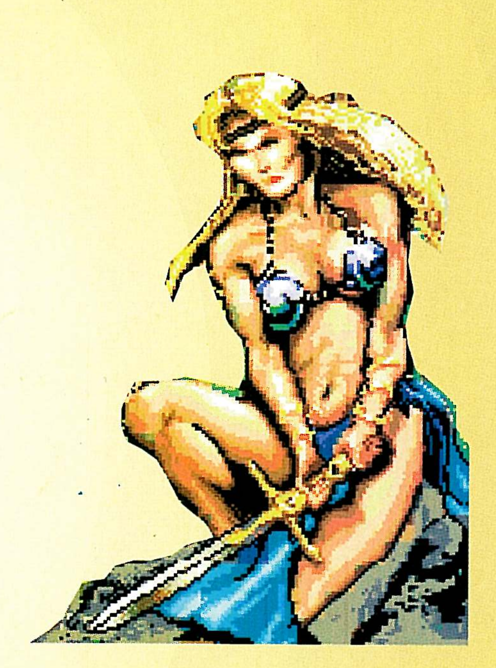
☐ COMPRO ☐ VENDO ☐ CAMBIO

Mandad este cupón a:
Rastrillo Mega Sega
Avenida Betanzos, 60
Semisótano A
28034 Madrid

AÑO NUEVO VIDA NUEVA







Pa que digáis que no ligo... Yo que vosotros empezaba a preocuparme

EL PROXIMO MES



VOLVERA A PASAR



LA LEY DEL MAS FUERTE